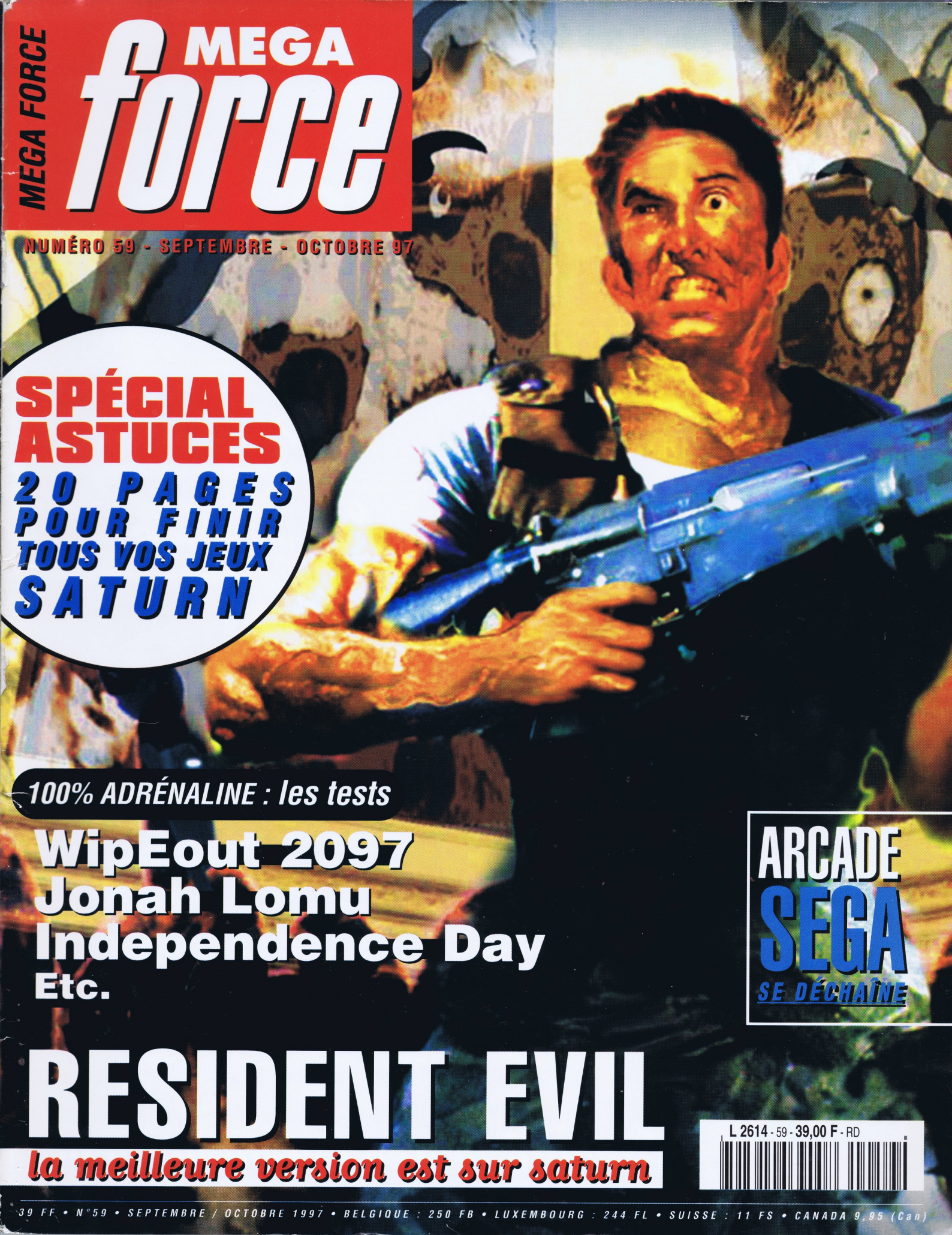
MEGA FORCE

MEGA force

NUMÉRO 59 - SEPTEMBRE - OCTOBRE 97



SPÉCIAL ASTUCES

20 PAGES POUR FINIR TOUS VOS JEUX SATURN

100% ADRÉNALINE : les tests

WipEout 2097
Jonah Lomu
Independence Day
Etc.

ARCADE SEGA SE DÉCHAÎNE

RESIDENT EVIL

la meilleure version est sur saturn

L 2614 - 59 - 39,00 F - RD

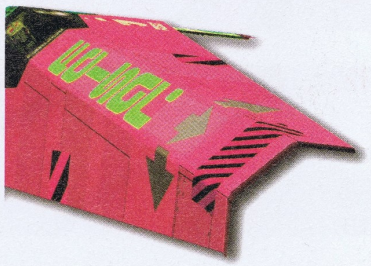
39 FF • N°59 • SEPTEMBRE / OCTOBRE 1997 • BELGIQUE : 250 FB • LUXEMBOURG : 244 FL • SUISSE : 11 FS • CANADA 9,95 (Can)

Plein la vue !

Exclusif : La démo jouable d'Explosive Racing

en vente chez votre marchand de journaux

sommaire



Un événement historique !

C'est à un véritable événement historique que toute l'équipe de Megaforce est fière de vous convier aujourd'hui... Avec l'avènement du CD-Rom et de la Saturn, nous avons pensé, à Megaforce, qu'un magazine papier ne suffisait plus. À l'aube de XXIe siècle, une ère nouvelle se dessine et se façonne. Plutôt que d'être passifs devant les révolutions technologiques, nous avons préféré y participer et y jouer un rôle moteur.

C'est dans cet esprit que nous sommes particulièrement heureux d'annoncer la naissance de «SEGA SATURN INTERACTIVE», le premier magazine au monde entièrement interactif sur CD Saturn. Dès la fin du mois de septembre, vous pourrez y retrouver tous les tests, toutes les previews, toutes les news et toutes les démos jouables des meilleurs jeux Saturn.

Première mondiale, ce magazine fera assurément des jaloux. Quel plaisir de découvrir tous les jeux de la rentrée en vidéo commentée, de jouer aux dernières nouveautés et de se faire soi-même une idée sur les jeux à acheter. Sega Saturn Interactive est une révolution et c'est à coup sûr l'avenir de la presse telle qu'on l'entend aujourd'hui. Aujourd'hui, tout le monde parle d'Internet, de ce réseau d'information gigantesque ; avec Sega Saturn Interactive, on y baigne de plain-pied. Et lorsque vous aurez ce magazine entre les mains, vous percevrez exactement de quoi il s'agit.

En attendant le début octobre, je vous engage à parcourir ce nouveau numéro de MegaForce qui comporte des scoops à pleurer de bonheur et des nouveautés à rugir de plaisir. De plus, vous pourrez savourer le CD audio des meilleures musiques Sega, un CD à vous éclater les tympans !

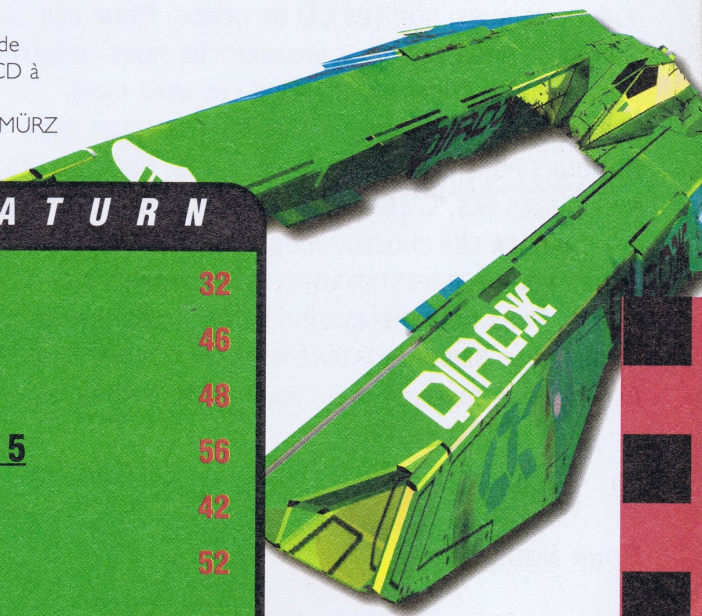
SCHMÜRZ

LE FORUM

COURRIER DES LECTEURS	4
DOSSIER ARCADE	6
NEWS/PREVIEWS	10
CONCOURS DR MARTENS	23
ABONNEMENT	30
ZAPPING	31
CONCOURS INDEPENDENCE DAY	41
LES SECRETS DE MEGAFORCE	58
ÉDITION SPÉCIALE : TIPS SECRETS	32
AILLEURS ET MAINTENANT	76
LES PETITES ANNONCES	80

LES NOUVEAUTÉS SATURN

BEDLAM	56	RESIDENT EVIL	32
DISCWORLD 2	50	SONIC JAM	46
FIGHTING HISTORY	57	SAMURAI RPG	48
FRANKENSTEIN	38	THUNDER FORCE 5	56
INDEPENDENCE DAY	40	WILLY WOMBAT	42
JONAH LOMU	44	WIPEOUT 2097	52
MECHWARRIOR 2	47		



• MEGA FORCE est édité par MEGAPRESS, S.A. au capital de 250 000F. • 6, Bld du Général Leclerc • 92115 CLICHY Cedex •
• Adresse Courrier : 6, bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex • Tél. : (1) 01 41 06 44 44 Fax : (1) 01 41 06 44 48 •
• Président : Xavier DEPORTAL • Directeur de la Publication : Marc ANDERSEN • Directeur de la Rédaction : Jean-Marc DEMOLY
Secrétariat Général de Rédaction : François GABERT, Isabelle DERVEAUX • Direction Artistique et Maquette : Dominique DESSEIGNE
1er Secrétaire de Rédaction : Catherine MONTAGNON • Secrétaire de Rédaction : Richard EL MESTIRI • Correctrice-Rewriter : Chloë CHAPALAIN
Chefs de Rubriques : Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • 3615 MEGA FORCE, Animateur : Schmürz • Illustration de couverture : Resident Evil © Capcom 1995/1996 • Publicité : Isabelle Weill • Ventes et Promotion : Didier DEVILLERS • Photogravure : PPO • Impression : JEAN DIDIER - QUÉBECOR (Mary sur Marne) • Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • N° ISSN 1161 44 12 • Commission Paritaire N° 76996
Réassort exclusivement réservé au réseau de diffusion : Didier DEVILLERS Tél : 01 41 06 44 40. •
Ont collaboré à ce numéro : Michaël COIFFIER, Alain MILLY, Pascal GEILLE, Marco VEROCAÏ , Frédéric ROUSSEAU, Ho UTSUMIYA, Olivier PREZEAU •
• Correspondants permanents : aux USA : Tommy FRANÇOIS, au Japon : Arnaud SAINT-MARTIN •
Représente l'éditeur en Belgique : SOUMILLION PROMOTION, M. Jean-Philippe TONDEUR, 9 Av. Van Kalkenloan, 1070 BRUXELLES - Tél : 02.555.02.22.
Ce numéro comporte, librement jeté en 1ère de couverture, un CD-Audio qui ne peut être vendu séparément du magazine.

MEGA FORCE est un magazine totalement indépendant des constructeurs de consoles SEGA, SONY et NINTENDO. MEGA PRESSE et MEGA FORCE ne sont ni cautionnés ni affiliés, et ce d'aucune manière que ce soit, ni aux constructeurs de consoles ni aux éditeurs de jeux vidéo. Tous les produits désignés dans le magazine sont des produits déposés par leurs propriétaires et marques respectifs.

COURRIER DES LECTEURS

Vive le

TOUS LES MOIS (OU PRESQUE), C'EST LA MÊME CHOSE, L'ÉMOTION EST INTENSE LORSQU'ARRIVE LE MOMENT DE LA JOURNÉE OU JE VOIS ARRIVER LE FACTEUR AVEC SA HOTTE BIEN PLEINE. C'EST COOL, POUR MOI C'EST TOUS LES JOURS NOËL OU PRESQUE... IL FAUT DIRE QUE VOUS ETES PLUTÔT DU GENRE À ÉCRIRE BEAUCOUP. ET ÇA, C'EST UN TRUC QUI ME FAIT PLUTÔT PLAISIR. BEAUCOUP DE QUESTIONS SUR TOMB RAIDER 2, SUR RESIDENT EVIL, SUR VIRTUA FIGHTER 3. BEAUCOUP DE QUESTIONS AUSSI SUR LES CD DE DÉMOS. POUR CES DERNIERS, NOUS ESSAYONS VRAIMENT DE FAIRE LE MAXIMUM POUR EN ENCARTER UN TOUS LES MOIS DANS MEGAFORCE, MAIS MALHEUREUSEMENT CE N'EST PAS TOUJOURS POSSIBLE. EH OUI, LES DÉMOS, NOUS NE LES FABRIQUONS PAS. C'EST AINSI. TOUTEFOIS, SI VOUS DÉSIREZ CHANGER LES CHOSES, VOUS POUVEZ TOUJOURS NOUS ÉCRIRE POUR MANIFESTER VOTRE DÉSIR D'AVOIR DES DÉMOS. PLUS NOUS RECEVRONS DE LETTRES, ET PLUS NOTRE POIDS SERA IMPORTANT VIS-À-VIS DES ÉDITEURS. ALORS, VOUS SAVEZ CE QU'IL VOUS RESTE À FAIRE...

SCHMÜRZ

POUR NOUS ÉCRIRE :

MEGAFORCE-COURRIER DES LECTEURS
6, BD DU GÉNÉRAL-LECLERC
92115 CLICHY CEDEX

Salut,

je voudrais te poser trois questions importantes :

1) Au sujet de la sortie de Resident Evil, vous dites «pour l'instant les textes ne sont encore disponibles qu'en japonais, ils devraient cependant être traduits en anglais lorsque la version européenne verra le jour.» J'en déduis donc qu'il sera en anglais ***(Malin, va...)***, et non en français, mais les indications de jeux seront-elles dans notre langue ?

Hélas non, mais bon, avouons que ce n'est pas trop grave. Sega a déjà fait des pieds et des mains pour nous offrir ce beau cadeau sur PlayStation, d'autant que la conversion de Resident Evil sur Saturn est tout simplement excellente, et je dis cela pour l'avoir vu tourner. C'est beau, bien fait, et en prime nous trouvons dès le début une arme supplémentaire par rapport à la version PlayStation, ainsi qu'un monstre de plus. Bref, sur ce coup-là, nous ne sommes pas lésés, si ce n'est le temps qu'il a fallu attendre pour le sortir. Donc, version avec textes et voix en anglais.

2) Si tout est en anglais, le jeu sera-t-il injouable ?

À moins vraiment de ne rien entraver du tout à la langue de Shaeps..., de Skakespi..., la langue anglaise quoi, Resident Evil ne sera pas injouable. Ajoutons qu'il s'agit d'un anglais facile, que tous ceux qui sont allés au moins une fois en 4e devraient comprendre. Enfin, pour finir, avec un peu d'instinct, on peut comprendre assez vite ce que l'on attend de nous, donc pour finir le jeu, cela ne devrait pas poser trop de problèmes. Le seul hic, c'est de passer à côté du scénario qui, même s'il tient sur un timbre, reste relativement bien chiadé.

3) Quelle sera sa date de sortie en France ?

Le jeu de Capcom est prévu chez nous pour septembre, on peut donc espérer le voir dans nos rayons aux environs d'octobre.

Merci à toi, Maître des jeux.

Ludovic

Salut à toute l'équipe de Megaforce

J'espère que vos vacances ont été reposantes et que vous êtes fin prêts à nous faire encore vibrer toute cette année. Voilà, j'aurais quelques questions à vous poser.

1) Horreur et damnation, j'apprends que Tomb Raider 2 ne sortira pas sur Saturn. Mais pourquoi ? Sega se serait-elle embrouillée avec l'éditeur ? Est-ce une question d'impossibilité technique, de la part de la Saturn, à pouvoir adapter le jeu ? Ce serait étonnant quand on voit des prodiges tels que Nights ou Sega Rally. Sega ne pourrait-elle pas jouer de son influence pour convaincre Core Design à développer sur leur machine, car en ne sortant pas ce titre, Sega va encore perdre de l'argent.

Alors là, si ce n'est pas une question qui revient dans chacune de vos lettres, je me fais moine, et vous vous imaginez ce que ça me coûte ! Tomb Raider 2 ne sortira donc pas sur Saturn, et malgré sa notoriété, Sega ne pourra faire fléchir Core Design (le développeur, qui avait commencé le développement sur notre 32 bits), ni Eidos (l'éditeur), car Sony a acheté l'exclusivité du second volet pour la PlayStation. Même Nintendo, qui voulait adapter une version, au risque de s'en mordre les doigts, car Sony tente de protéger la totalité de Tomb Raider, et pas seulement le deuxième épisode. Bref, ce n'est ni plus ni moins qu'une affaire de gros sous, car la Saturn pourrait parfaitement faire tourner le soft comme elle l'avait fait pour le premier. Comme vous le dites si bien, il suffit de regarder Sega Rally pour se dire que la Saturn n'est pas si «à la ramasse», par rapport à la console de Sony que certains le disent. Il n'y a plus qu'à se dire qu'il y aura certainement un studio de développement qui aura l'intelligence de préparer quelque chose de similaire exprès pour nous, pis de toutes façon, moi, Lara Croft elle commençait à me taper sur le système, c'te pimbèche...

2) Supprimer la cartouche pour la conversion de Virtua Fighter 3 ne serait-il pas une erreur ? Comment va s'y prendre Sega pour réussir une conversion ressemblant à l'arcade, avec un stockage de données si important (via la carte Model 3).

En ce qui concerne la fameuse cartouche de stockage qui nous avait ravis sur King of Fighters, Sega a, semble-t-il, décidé de ne plus l'utiliser. Faudra donc faire sans, pour ce qui est de Virtua Fighter 3. Alors bien sûr, cela risque d'être moins beau, car je ne vois pas non plus comment peut faire Sega pour obtenir le même résultat sans cette cartouche. Par contre, et sans entrer dans des détails techniques rébarbatifs, m'est avis qu'une bidouille serait envisageable

CD-Moniaque !

pour afficher à l'écran un résultat plus qu'honorable, et mon instinct me dit que l'on a intérêt à se fier à la firme d'Haneda, qui nous a déjà agréablement surpris plus d'une fois.
3) Y a-t-il, ou y aura-t-il, un wargame pouvant se jouer à deux sur Saturn ?
Côté wargame, il faudra vraisemblablement se contenter de ce que l'on a pour le moment, car rien ne semble être annoncé. Ni Red Alert, ni quoi que ce soit d'autre. Pour ce qui est d'un mode deux joueurs, avouons que ce ne serait pas particulièrement jouable sur un titre comme Warcraft 2 ou Command & Conquer, par exemple, à moins de passer par un câble Link qui relierait deux machines, câble qui n'existe pas encore, bien que la machine soit prévue pour. En revanche, on peut espérer voir quelque chose venir par le biais du Netlink, ce ne serait pas mal, ça...
4) Quels seront les prochains jeux de Climax et de la Sonic Team ?
En ce qui concerne Climax, il semblerait que rien de chez rien ne soit annoncé, ce qui ne signifie pas qu'ils ne préparent rien. J'imagine mal des gens aussi talentueux - Landstalker (Megadrive), Dark Savior (Saturn) - en train de ne rien foutre, et de ne pas plancher sur un projet important. Quant à la Sonic Team, ils nous préparent plusieurs projets, dont le fameux Sonic R, qui devrait voir le jour vers novembre. Pour plus d'infos sur ce titre, voir le dossier E3 dans le Megaforce de juillet/août.
Merci de répondre à ces questions et longue vie à Sega et Megaforce.

Salocin Monnet, Caluire (69)

Salut le Schmürtz !

C'est la toute première fois que je t'écris, et sache que je suis un fidèle de Megaforce depuis longtemps, depuis 57 numéros pour être précis. En fait, je voudrais pousser un coup de gueule pour moi, et pour le bien de tous les Segamaniacs que nous sommes.
Eh oui mon ami, Sega n'assure pas, et elle nous laisse dans la plus grande sécheresse jamais vue sur console (à mon avis). Si ça continue, les jeux sur Saturn seront disponibles 1 an ou plus après les tests annoncés. Trop de temps pour être faits et pour sortir en version localisée. Je vais peut-être un peu loin, mais franchement, des fois je me dis qu'une Playmachin aurait été la bienvenue à la place de la Saturn. Sur ce, bon vent et longue vie quand même à mon magazine préféré depuis le début de la première édition.

David (21 ans)

PS : S'il te plaît, publie-moi dans l'intérêt de tous. Merci d'avance.
Kes'vous voulez que je réponde à ça ?! Il est vrai que les délais en ce qui concerne les dates de sortie ne sont que très rarement respectés, mais chez Sega pas plus qu'ailleurs. Quant à la période de famine dont vous parlez, je me permettrai d'y mettre un bémol car, déjà et d'une, je préfère que peu de bons jeux sortent plutôt qu'une flopée de softs tous plus pourris les uns que les autres (si vous voyez de qui je veux parler). Et de deux, en ce moment, la Saturn se rebiffe avec des sorties pour le moins alléchantes, comme le superbe Resident Evil, Wipe Out 2097, Fighting Force, Last Bronx, un Duke Nukem très réussi, Panzer Dragoon Saga, Quake, Croc, Warcraft 2. Bref, beaucoup de bons jeux qui, souvent, ont fait leurs preuves sur d'autres supports, et qui bénéficient d'une réalisation à la hauteur de nos espérances. Alors, arrêtons de nous plaindre car, ne serait-ce que dans cette liste non exhaustive, il y en a déjà pour tous les goûts. Si c'est un sentiment de vive inquiétude qui ressort de la lecture de votre courrier, je suis pour ma part assez serein. Quoiqu'il arrive, on reste ici sur le qui-vive, et croyez-nous, si Sega se met à déconner, on sera les premiers à râler...

Bonjour cher Schmürtz, j'ai quelques questions à te poser, alors allons droit au but.

1) Connais-tu une suite (ou un projet de suite) de Cyber Speedway sur Saturn ?
Non, nada, niente, que d'chie, nicht. En tous cas, pas pour l'instant...
2) Étant donné que Wipe Out 2097 va sortir prochainement sur notre machine, je voudrais savoir si Destruction Derby 2 va en faire autant ?
Question différente, mais réponse identique : à l'heure actuelle, aucun planning ne prévoit de DD2 sur Saturn, mais qui sait, peut-être qu'un peu plus tard...
3) J'ai beaucoup apprécié votre idée de vendre des jeux pas chers par le biais de votre mag (Shellshock à 99 F). Allez-vous recommencer l'opération bientôt ? Voilà, c'est tout. Merci et à bientôt.

Dimitri De Lago, Nîmes (30)

De la même façon que pour le CD de démo, on planche aussi sur la possibilité de réitérer cette opération qui vous a visiblement plu, avec un autre jeu. Patience, patience.

Salut à tous !

Cette lettre est l'aboutissement d'erreurs dues aux phénomènes de mode qui existent depuis deux ans. En effet, je suis passionné de jeux jusqu'au bout du pouce, j'ai tout eu : PlaysStation, Saturn, N64. À force d'entendre «ouais, telle ou telle console est mieux que l'autre.», on se surprend à tout vouloir, à tout acheter... J'ai essayé un nombre impressionnant de consoles et de jeux, succombant au phénomène de masse et de mode. Tout le monde veut la console que tout le monde a ! C'est nul !
Et un jour on comprend tout. En fait, il y a une console pour chacun. Et puis, aimer une machine ça n'existe pas. On aime les jeux, un point c'est tout. Sony a aujourd'hui gagné la bataille, c'est indéniable... et alors ?!? Ça ne m'empêche pas de prendre mon pied sur Saturn. Elle est moins puissante ? Et alors, je m'en fous, je joue à Daytona (le n°1), à Panzer Dragoon (le 1), à Sega Rally et c'est le pied ! À force de voir des tonnes de jeux, on fini par se foutre de la technique, et on apprécie le fun, le plaisir. Mon jeu est moche ? Je m'en cogne car je m'amuse un max ! En conclusion, chacun choisit sa machine, et arrêtez cette pseudo guéguerre entre Sony, Sega et Nintendo. Jouez plutôt à ce que vous aimez. Moi, c'est Sega Rally, Man X TT, et bientôt Touring Car... et là, Mr Sony et ses sbires auront les boules quand on jouera à ce jeu dément, et qu'eux seront scotchés à V-Rally (nul !!!). Allez, n'ayez crainte, Sega c'est plus fort que toi !

Michael Blanchard, Villebois (16)

Alors là, je dis bravo, voilà un lecteur raisonnable, posé et je suis entièrement d'accord avec vous, surtout quand vous dites «faut pas aimer une console, faut aimer les bons jeux». Malgré tout, et sans faire de fanatisme, dire que la machine de Sony est plus puissante est exagéré, et chacune de ces deux machines culmine dans un domaine qui lui est propre. Enfin, je dirais aussi que si certains jeux sont plus beaux sur PlayStation, cela ne dépend pas toujours de la machine, mais aussi de la compétence des développeurs, qui parfois bâclent leur travail. Il n'y a qu'à voir les effets de lumière sur Exhumed, et après qu'on ne dise pas que la Saturn ne sait pas gérer les lumières... Bref, bravo Micka, et bravo aussi pour la fin de ta lettre qu'on pourra résumer ainsi : arrêtez la guerre entre consoles, chacun son truc, moi je m'éclate sur les super jeux de la Saturn, et les autres ont le droit de jouer aux jeux de m... de la PlayStation... Yeah !!!

MORCEAUX CHOISIS

SI JE M'ABONNE À MEGAFORCE (EH OUI, JE NE LE SUIS PAS ENCORE. LA HONTE, HEIN ?!), EST-CE QUE JE RECEVRAIS ÉGALEMENT LES CD DE DÉMO INCLUS DANS LE MAG ?

PIERRE, THE SONIC-MAN

Non, si vous vous abonnez, vous ne recevrez pas le CD inclus, et il est possible que vous receviez les couvertures vides, sans aucune page à l'intérieur... allez, vive la poste ! Mais non, j'déconne, vous recevrez le magazine tel qu'il est vendu en kiosque, avec les cadeaux s'il y en a.

À QUELLE DATE SORTIRA VIRTUA FIGHTER 3 SUR SATURN ?

LUCIEN, LA RIVIERE (974)

VF3 était prévu à la base pour le mois de décembre au Japon, mais il est retardé. Disons que le printemps 98 me paraît être une bonne approximation pour la sortie de ce titre au Japon, donc en France, encore plus tard.

V-RALLY SUR PLAYS... (PARDON) EST-IL MEILLEUR QUE SEGA RALLY ?

LUCIEN, LA RIVIERE (974)

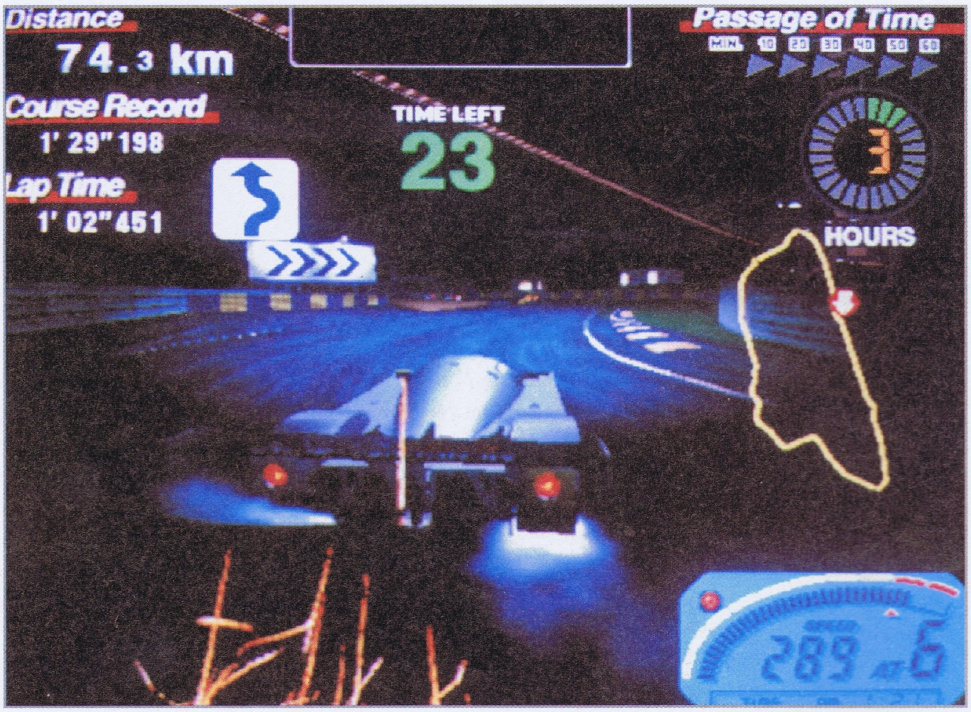
Hormis le fait qu'il y ait plus de voitures et de circuits, Sega Rally n'a rien à envier à V-Rally. Ce serait même plutôt le contraire, car la jouabilité de Sega Rally et la programmation des mouvements des voitures sont encore aujourd'hui quelque chose d'inégalé.

ROI DE l'arcade

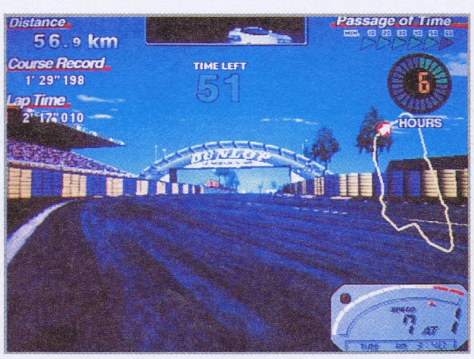
En ce mois de rentrée scolaire, il nous a semblé opportun de faire un petit point sur les nouveautés, made in Sega, qui allaient très prochainement nous tomber dessus dans les salles de jeux. Depuis quelques années, maintenant, l'arcade est une vitrine pour les jeux vidéo sur console, et avec une machine comme la Saturn, cette vitrine s'installe de plus en plus vite dans notre salle à manger... Alors, pour découvrir les jeux du futur, pour savourer la tonne de pixels explosifs qui foncent sur nous à une allure quasi surnaturelle, zyeutez ce qui suit...

Le Mans 24

Titre : Le Mans 24 • Editeur : Sega • Machine : Arcade • Disponibilité : N.C.



Avec le département AM#3 de Sega, c'est toujours le plein de sensations. En sortant Sega Rally Championship, ils avaient déjà fait très fort. Pourtant, avec leur tout nouveau bébé, qu'ils sont en train de peaufiner sur la carte Model 3, ils risquent bien d'enterrer leur précédente simulation automobile. Le Mans 24, c'est la vitesse à l'état pur, la claque ultime qui vous écrase contre le siège et vous scotche à l'écran. La finesse graphique, la précision des animations, et l'ivresse insoutenable du défilement «speedo-dingo» vont vous faire une nouvelle démonstration des possibilités de «l'usine à polygones mappés» qu'est le model 3. Si le réalisme du jeu n'a pas été poussé jusqu'à faire durer les courses 24 heures (ouf !), il n'en reste pas moins que les six bolides jouables sont d'authentiques Mazda 787B, Sauber C9 Mercedes, etc., recarrossés à grands coups de polygonisation d'une finesse inouïe. Le circuit du Mans a subi le même traitement, et se dévoile superbement à l'écran, éclatant, avec ses lignes droites et ses pièges, respectés jusque dans les moindres détails. Pour ce qui est du pilotage en lui-même, ce sont d'authentiques pilotes qui en garantissent le réalisme en supervisant tout le développement. Encore un très grand jeu d'arcade en perspective qui, grâce à son titre évocateur et à sa performance technique, devrait cartonner au pays des mangeurs de rillettes qui est le nôtre.



Motor Raid

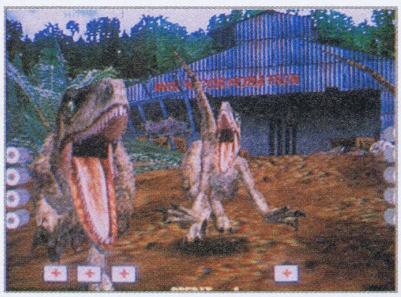
Titre : Motor Raid • Editeur : Sega • Machine : Arcade • Disponibilité : N.C.

Certes le développement de Motor Raid n'est pas encore terminé, mais nous pouvons déjà vous le dire : c'est une bombe, une méga-baffe dans la tronche, que nous devons une fois de plus au roi de l'arcade. Partant d'un concept simplissime de «vitesse + combats», ce jeu de l'AM#2 de Sega s'illustre autant par sa réalisation grandiose que par son design futuriste digne de l'anime Akira. Au programme, quatre personnages casqués et leurs affolantes deux roues, cinq circuits sidéraux et sidérants, une ambiance de science-fiction, et des rivaux armés de haches et autres lances ! Une fois lâché sur la piste, vous n'aurez que la rage et la puissance de votre moto pour vous en sortir, et terminer la course en première position. À grands coups de poing, de pied, ou d'arme blanche, vous devrez vous dégager de vos adversaires, et profiter des lignes droites pour utiliser le turbo qui vous propulsera à plus de 400 km/h. Sega a même prévu des tremplins géants qui vous enverront voltiger à des hauteurs fantastiques. Visuellement parlant, on risque bien d'atteindre la réussite totale : graphismes en polygones mappés fins et richement colorés, vue immense et impeccable jusqu'au fond de l'écran sans défaut d'affichage, animation magistrale complétée de mouvements de caméra parfaits. En gros, on croirait voir les personnages de Virtua Fighter évoluer sur les motos de ManX TT, et à une vitesse étourdissante ! Jouable jusqu'à quatre simultanément, Motor Raid est un jeu dangereux dans lequel vous risquez d'engouffrer votre précieuse monnaie. Absolument gigantesque !

The Lost World

Titre : The Lost World : Jurassic Park • Editeur : Sega • Machine : Arcade • Disponibilité : sorti au Japon

Si le succès mondial du film ne fait aucun doute, il en va de même pour la borne d'arcade, véritable prouesse technique que nous devons aux magiciens de Sega, et plus précisément de l'AM#3. Réalisé sur la carte Model 3 (tout comme VF 3), The Lost World est un Gun Shooting en 3D saisissant de réalisme et stupéfiant de beauté. Beaucoup plus varié qu'un Virtua Cop, il est également plus réaliste, plus surprenant, et doté d'une ambiance sonore et visuelle incomparable. Avec une réalisation digne du film (les graphismes sont à tomber par terre !), une difficulté extrême et une jouabilité démoniaque, le deuxième volet de Jurassic Park est un jeu infernal que vous vous devrez d'essayer lors de sa sortie en France, ce qui ne saurait tarder.



toute l'actualité

SEGA™

des centaines d'astuces et de solutions

des réponses personnalisées à vos questions

concours les hits SEGA à gagner !

LIGNE SEGA™ 08 36 68 01 10

2,23F la minute

MINITEL 36 15 SEGA™

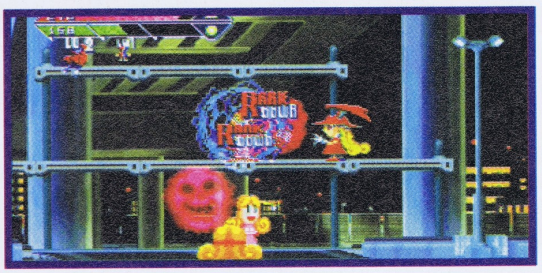
1,29F la minute

ce mois-ci

SUR SATURN

LA VIE EST BELLE !

LA FIN DE L'ANNÉE commence sous le signe de Sega. Que des hits pour cette fin d'année : **DUKE NUKE'M, FORMULA KARTS, ATLANTIS, SONIC R,** j'en passe et des meilleurs. Les éditeurs se sont décarcassés pour développer des jeux **EXTRAORDINAIRES**, des titres **MIRIFIQUES** qui vont tous nous faire décoller de plaisir et nous scotcher sur nos petits écrans. La vie est belle en Saturn **et c'est tant mieux !**



Silhouette Mirage

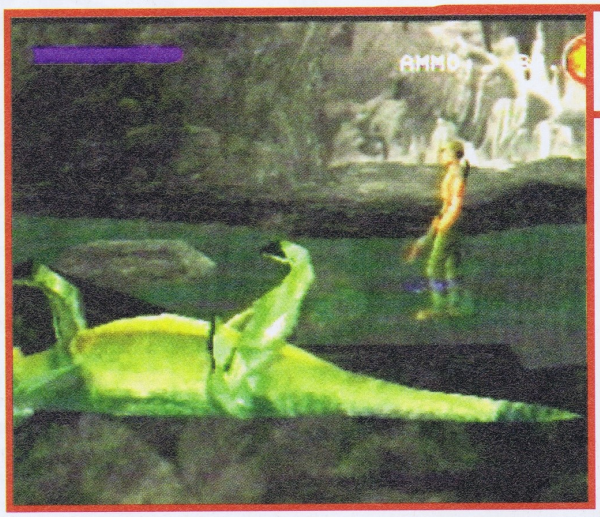
MACHINE : SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : TREASURE • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE

Les Beat'em all ne sont pas trop nombreux sur Saturn. En voici un de plus, d'apparence plutôt mignonne d'ailleurs. La réalisation, ainsi que le principe du jeu restent classiques : vous devrez éliminer les ennemis de l'écran avant de pouvoir avancer. Néanmoins, votre personnage ne manquera pas de vous surprendre pas ses actions. Agripper l'ennemi, le marteler de coups de poings, le balancer à travers tout l'écran, lancer des boules magiques, voler, courir, plonger dans les jambes, passer par-dessus l'ennemi en le tenant..., voilà un aperçu de vos larges compétences ! Petites musiques, cris en tout genres et jolis effets de lumière viennent couronner le tout qui ne manque pas de laisser paraître un humour certain. En effet, ne faites pas trop de bruit dans les rues de la ville car vous pourriez vous prendre un frigo sur le coin de la tête... Pas commodes, ses habitants !

Jurassic Park 2 : The Lost World

MACHINE : SATURN • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE

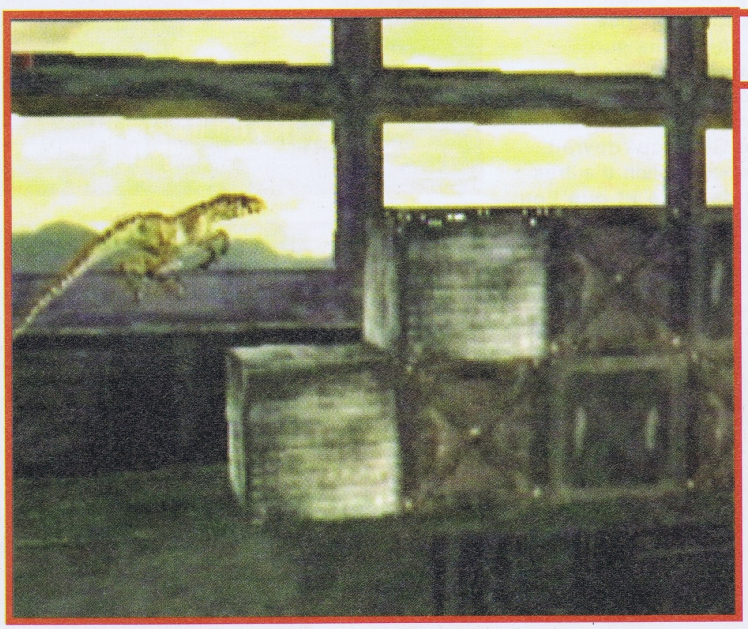
Très attendu à la fois dans les salles obscures et sur Saturn, Jurassic Park 2 devrait nous faire vivre les sensations du chasseur de dinosaures et du chassé ! Plongé au cœur d'un monde oublié de tous, où la nature a repris ses droits et où les dinosaures imposent leur terrible loi du plus fort, vous pourrez incarner des héros humains ou de sales bestioles préhistoriques. Sur plus de vingt niveaux géants, l'environnement en 3D offre des décors superbes et variés, dans lesquels on retrouve toutes les créatures du film. Un système de caméra donne de l'action un rendu très cinématographique, d'autant plus que l'action est constamment soutenue par une bande-son brillante. Sans oublier la musique de John Williams, toujours égal à lui-même. Les cris des animaux sont ahurissants et, bien que je n'ai jamais eu l'occasion d'entendre le cri d'un Tyrannosaure, je n'ai pas peur d'affirmer qu'ils procurent un réalisme saisissant. Idem pour l'animation : les dinosaures évoluent presque avec grâce. De la rapidité redoutable d'un vélociraptor en passant par le pas lourd et massif d'un Diplodocus, Lost World constitue un cours de paléontologie ! Alors, chasseur ou chassé ?



Au moins celui-là ne fera plus de mal !

Voilà le lot de tout animal : manger et/ou être mangé !

Le Tyrex adore les «hommes-tartares».



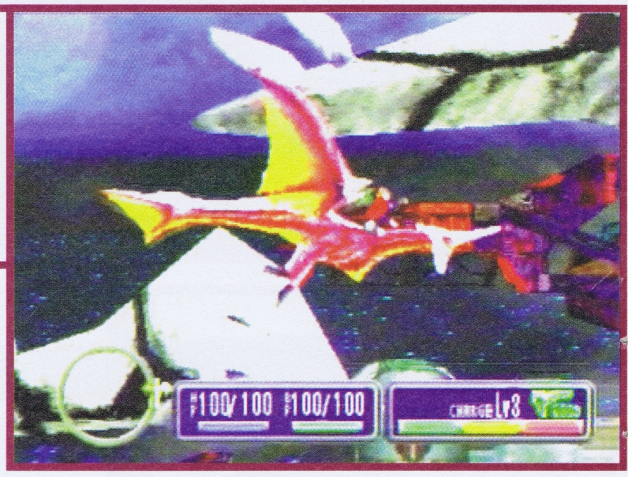
Lost World est avant tout un jeu de plates-formes.

Panzer Dragoon Saga

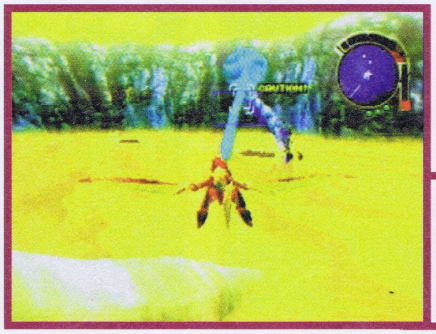
MACHINE : SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE

Malins, les gars de chez Sega ! Après deux volets de Panzer Dragoon, voilà que le 3e volet se profile déjà à l'horizon mais cette fois-ci, sous la forme d'un jeu qui mélange subtilement aventure, action et RPG. Toujours développé par la même équipe, ce troisième épisode intitulé Panzer Dragoon Saga, vous offre la possibilité de chevaucher successivement plusieurs dragons dans une aventure de longue haleine qui oscillera entre des phases de discussion avec les gens rencontrés, les phases un peu shoot qui rappellent celles des versions précédentes et enfin des phases de combat au cours desquelles vous devrez affronter des ennemis tout en gérant vos points de vie. D'un point de vue purement technique, Panzer Dragoon Saga vole vraiment haut avec des graphismes splendides et empreints d'une certaine poésie qui teintait déjà les Panzer Dragoon. Le tout bouge particulièrement bien et se révèle très maniable dès que l'on a les commandes bien en main. Une aventure épique, une épopée fantastique dans un univers surréaliste, de l'action et de la réflexion, voilà donc comment se présente pour l'instant ce nouveau titre de Sega qui devrait nous offrir encore plein d'autres surprises de taille et que l'on attend pour le début de l'année prochaine. Humm, on en salive d'avance... ●

Panzer Dragoon Saga n'est pas seulement un simulateur de vol à dos de dragon, c'est aussi un véritable RPG.



Des tas d'options et de menus viennent étoffer les différentes phases de jeu.



Les différents angles de vue proposent toujours le meilleur lors des combats.

Les décors sont grandioses et magnifiques. On sent bien toute l'influence de Moebius et de son univers unique.

EINHÄNDER

PLAYSTATION - SQUARE SOFT

SQUARE SOFT, TOUT LE MONDE CONNAÎT. TOUT LE MONDE SAIT AUSSI QU'ELLE EST DU COTÉ DE SONY, ET QU'ELLE EST HABITUÉE AUX SOFTS QUI INNOVENT ET QUI CARTONNENT. CETTE FOIS, ELLE PLANCHE SUR UN NOUVEAU PROJET, PUISQU'IL S'AGIT D'UN SHOOT EN 3D, VISIBLEMENT D'EXCELLENTE QUALITÉ. L'INTÉRET VIENT DE CE QU'IL GARDE UNE JOUABILITÉ 2D À GRAND RENFORT DE SPRITES, AINSI QUE D'IDÉES INTÉRESSANTES, TELLES QUE RÉCUPÉRER LES ARMES DES ENNEMIS ABATTUS. COTÉ TECHNIQUE, EINHÄNDER FAIT FORTE IMPRESSION AVEC DES EFFETS DANS TOUS LES SENS : TRANSPARENCES, ÉCLAIRAGES, ZOOMS, ROTATIONS, DÉFORMATIONS, ETC., LE TOUT BOUGEANT AVEC MAJESTÉ. ENCORE UN HIT EN PERSPECTIVE POUR SQUARE ?! P'TET BEN...
(DISPONIBILITÉ : NC)

Duke Nukem 3D

MACHINE : SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE

Fraîchement adapté du PC, Duke Nukem 3D débarque sur Saturn. Une excellente nouvelle en soi, quand on sait le carton que ce titre a fait chez les adeptes du micro, mais une nouvelle encore meilleure, pour peu que l'on ait vu LA version console. Une adaptation tout simplement ahurissante ! On a toujours peur de découvrir des graphismes laids, pixélisés, et une animation moyenne. Là, pas du tout, la conversion s'est faite de la meilleure façon qui soit par les développeurs de Lobotomy, à qui l'on doit Exhumed. Tout ça pour dire que sur Saturn, on aura droit à un jeu rapide, fluide, et à grand renfort d'effets de lumière. Et le tout au service d'un titre à classer parmi les Doom-like les plus «fun». Une trentaine de niveaux qui vous mettent en scène dans un Los Angeles post-atomique, des niveaux énormes pour certains, et truffés de passages secrets. Bien sûr, il faudra découvrir toute une série d'armes différentes, et buter de l'alien à tout va. Au final, on peut d'ores et déjà le dire, Duke Nukem nous garantit des heures de régal, de gore, de suspense, d'action, bref de plaisir.

On retrouve dans la version Saturn, toutes les armes disponibles sur PC, plus une nouvelle et d'autres surprises.

La réalisation est au-dessus de tous soupçons.

«S'il-vous-plaît, pourriez-vous m'indiquer un bar où je pourrai trouver des filles ?»

L'action est soutenue, mais il faudra aussi parfois faire preuve de jugeote.

T E L E X

SEGA NEXT GÉNÉRATION

Suite à quelques conversations avec des personnes bien placées dans le milieu des jeux vidéo, nous avons réussi à dénicher des informations top secrètes sur la prochaine machine de Sega. Alors que quelques rumeurs traînent encore sur un deal entre 3Dfx et Sega, nous pouvons vous assurer de suite que ce ne sont que des ragots. En effet, même si 3Dfx était une des deux sociétés sur le coup, c'est la société concurrente qui a remporté le jackpot. J'ai nommé Power VR. Pour les néophytes, sachez qu'il s'agit d'une société anglaise qui fait des cartes 3D pour les PC. Actuellement, tout le monde parle d'une Power VR 2 pour la prochaine machine de Sega. Mais soyons plus précis ! La Power VR2 est une amélioration de la carte utilisée actuellement par le public PC, la PCX2. Le nouveau chipset se nomme le PMX1. Il possède une architecture similaire mais tourne quatre fois plus vite que le PCX2.

De plus, la nouvelle carte dispose d'une tripotée de nouvelles fonctions 3D et 2D. Le chipset PMX1 marque le début d'une véritable stratégie de la part de Power VR. Eh oui ! Dès septembre prochain, les développeurs pourront se lancer sur les prototypes. En plus de sa destinée console, le PMX1 va faire plusieurs autres apparitions dans le monde des micros et de l'arcade. Chaque version sera légèrement adaptée à son support.

L'idée étant bien sûr de s'attirer les faveurs des développeurs car réaliser une jeu console et PC devient une simple formalité. Pour ce qui est de l'arcade, Intel semble vouloir reprendre la formule utilisée par Nintendo à l'époque de l'Ultra 64. Les titres qui sortaient dans nos salles sur borne Ultra étaient supposés sortir quelques mois plus tard sur nos machines. Bref, on rentabilise encore une fois le coût de développement. D'ailleurs, les partenaires Sega pourront commencer à travailler très tôt sur la nouvelle bécane puisqu'une simple PCX2 peut servir de kit de développement. Il faudra bien sûr faire quelques modifications. D'après Power VR, Sega va commencer ses conférences développeurs (Sega les appelle des «kitchens») courant août. Avec les supports multiples, il faut s'attendre à des réactions très favorables du côté développeurs. Pour ce qui est des spécifications techniques, on parle de 16 mégas de mémoire vive. C'est sans compter sur les 8 megs de mémoire texture de la carte Power VR2 (actuellement, une carte 3D se vend avec deux ou quatre megs de mémoire texture). L'architecture PMX1 peut recevoir jusqu'à 32 megs de mémoire texture. Avis aux amateurs... Côté fonctions accélératrices, le PMX1 ne manque pas de piquant. Voici de quoi vous faire saliver :

- 60-70 Mpix/s
- 800-1000K Poly/s
- Compression des textures
- Z buffer 32 bit
- Alpha Blending (transparence) et Multipass blending.
- Advanced Texture Filtering (filtrage des textures).

Sachez aussi que les processeurs utilisés par la Power VR2 ont été designés par NEC et VideoLogic. Un petit détail qui en dit long sur la stratégie de Sega. Il faut savoir que NEC produit aussi de la mémoire. En commençant un partenariat de la sorte, Sega a trouvé une façon d'avoir de la mémoire à bon prix. C'est actuellement le plus gros problème dans le monde des consoles... Pour conclure, sachez que Sega a signé à partir des spécifications techniques que proposait Power VR. Le premier «Silicon prototype» vient de voir le jour. À l'heure qu'il est, même Sega ne sait pas quel sera le support de sa machine : cartouche, CD ou DVD ? Bref, nous ne manquerons pas de vous tenir au courant des que nous en saurons un peu plus sur la question.

T E L E X

GOD BLESS AMERICA

Je ne voudrai pas retourner le couteau dans la plaie, mais les Américains qui peuvent jouer en réseau via le NetLink (eux !) commencent à voir les premiers titres utilisant ce périphérique, et vous savez le pire ? Ils ne sont pas chers du tout ! Pour à peine 25 $ (soit 125 F environ) les yankees peuvent se connecter à Sega of America pour y télécharger les versions NetLink de Sega Rally et Virtual On, ainsi que PlanetWeb, le «navigateur» maison qui permet de surfer sur Internet. Dans un proche avenir, ces softs seront même fournis gratuitement avec le modem. Je fais ma demande de naturalisation sur le champ...

Touring Car

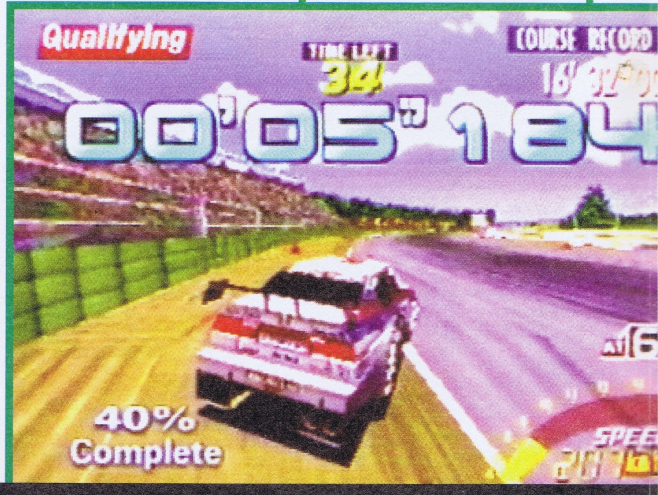
MACHINE : SATURN EUROPÉEENE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE

On en parle, on en parle et d'un seul coup, on se rend compte que la date de sortie se rapproche. La conversion du jeu d'arcade devrait voir le jour dès novembre. Ceux qui connaissent déjà la borne sont au courant mais pour les autres, sachez que ce titre de Maître Kivousavez vous place au volant d'une Opel Calibra V6, d'une Toyota Supra, d'une Mercedes C-Class ou enfin d'une Alfa155 V6TI, chacune possédant des caractéristiques propres. Évidemment placé sous le signe de l'arcade, Touring Car offre la possibilité de s'affronter sur des tracés divers tout en passant les Check Points en temps voulu et pour cela, tous les coups sont permis (et ça, les concurrents dirigés par la machine le savent aussi, alors méfiez-vous d'eux). Plusieurs niveaux de difficulté ainsi que de nombreux modes de jeu sont disponibles, dont certains autorisent même un accès aux stands pour effectuer des changements de pneus quand on n'a pas suffisamment ménagé ceux-ci ou encore la possibilité de passer par l'étape des qualifications, afin de savoir à quelle place on sera sur la grille de départ au moment de la course. Bref, vitesse et dextérité, il vous faudra tout maîtriser et apprécier la qualité du résultat. Enfin, pour finir, si le jeu n'accepte qu'un joueur, sachez que celui-ci aura le choix de jouer avec le pad Saturn ou un volant puisque le soft est compatible analogique. De quoi baver donc, en attendant de pouvoir donner un verdict définitif au moment du test. ●

Un petit coup en vue intérieure histoire de se faire des chaleurs.

Les mouvements de la voiture sont réalistes.

Quatre voitures de luxe, quatre voitures aux performances différentes, quatre voitures inaccessibles dans la réalité. Avec Touring Car, on concrétise un peu ses rêves.



OVERBOARD

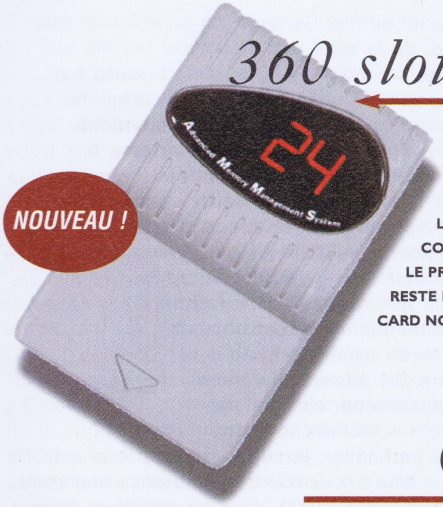
PLAYSTATION - PSYGNOSIS

Overboard est un jeu de Psygnosis, qui ne paye pas de mine, mais qui pourrait bien sortir du lot grace à un principe très sympa ,et par dessus tout, très fun. Aux commandes de votre galion, vous devrez vous frayer un chemin à travers une vingtaine de niveaux, en résolvant un tas d'énigmes afin de pouvoir progresser un peu dans l'esprit d'un Gauntlet. Vous devrez aussi vous livrer à des batailles navales contre des ennemis et des Boss. Un mode multijoueur est également prévu, afin de s'affronter jusqu'à cinq en meme temps, pour des parties qui rappellent étrangement un certain Bomberman. Reste maintenant à savoir si deux bonnes repompes donnent un bon jeu...
(Disponibilité : Fin octobre)

action replay

trichez comme un pro !

360 slot memory card



NOUVEAU !

CETTE NOUVELLE MEMORY CARD POUR PLAYSTATION COMPORTE 360 BLOCS DE SAUVEGARDE (AU LIEU DE 15 POUR UNE MEMORY CARD NORMALE), REPRÉSENTANT EN FAIT UNE COMPILATION DE 24 MEMORY CARD. LE PRINCIPE DE SAUVEGARDE RESTE IDENTIQUE À UNE MEMORY CARD NORMALE.

Game killer

NOUVEAU !

LE GAME KILLER POUR PLAYSTATION EST EN FAIT UNE MEMORY CARD AVEC DES SAUVEGARDES PRÉ-ENREGISTRÉES, QUI VOUS PERMETTRONT DE TRICHER DANS LES PLUS GRANDS HITS EXISTANTS (17 EN TOUT) : TEKKEN 2 (TOUS LES PERSOS SONT DISPOS), FORMULA 1 (ACTIVE LA COURSE CACHÉE), RIDGE RACER REVOLUTION (JOUER AVEC LA WHITE ANGEL), WIPEOUT 2097 (TOUTES LES COURSES, MODE PHANTOM...), ETC.

Turbo 10

CETTE NOUVELLE MEMORY CARD POUR SATURN PEUT SAUVEGARDER JUSQU'À 40 MÉGAS DE DONNÉES (10 FOIS PLUS QU'UNE MEMORY CARD NORMALE).

NOUVEAU !

action replay pour Playstation ("PSPRO")

VOICI LA NOUVELLE ET VÉRITABLE PRO ACTION REPLAY POUR PLAYSTATION. SE BRANCHANT SUR LA PRISE SITUÉE À L'ARRIÈRE DE VOTRE CONSOLE, ET QUI PERMET D'OBTENIR LES VIES, L'ÉNERGIE, LES ARMES... À L'INFINI, GRÂCE À SA BIBLIOTHÈQUE DE CENTAINES DE CODES DÉJÀ INTÉGRÉS. VOUS AVEZ AUSSI LA POSSIBILITÉ DE SAISIR VOUS-MÊME DE NOUVEAUX CODES QUE VOUS TROUVEREZ DANS VOS MAGS PRÉFÉRÉS. DE PLUS, PAS BESOIN DE SAISIR LES CODES À CHAQUE ALLUMAGE DE LA CONSOLE : UNE SEULE FOIS SUFFIT PUISQUE VOUS POUVEZ SAUVEGARDER VOS NOUVEAUX CODES SUR LA CARTOUCHE ACTION REPLAY ! ATTENTION : CETTE CARTOUCHE NE PERMET PAS DE CHERCHER SOI-MÊME SES CODES.

action replay pour Saturn ("SATPRO")

CETTE NOUVELLE CARTOUCHE, QUE L'ON POURRAIT SOUS-TITRER "3 EN 1", CUMULE LES FONCTIONS D'ADAPTATEUR UNIVERSEL (ET PERMET DONC DE LIRE TOUS LES CD SATURN QUELS QUE SOIENT LEURS PAYS D'ORIGINE), DE CARTOUCHE DE SAUVEGARDE, ET D'ACTION REPLAY "CLASSIQUE" : C'EST-À-DIRE QUE VOUS POURREZ VOUS OFFRIR DES VIES, DES ARMES, DE L'ÉNERGIE À L'INFINI, POUR PLUS D'UNE CINQUANTAINE DES MEILLEURS TITRES EXISTANTS ET CE, GRÂCE À SA BASE DE DONNÉES INTÉGRÉE. ATTENTION : CETTE CARTOUCHE NE PERMET PAS DE CHERCHER SOI-MÊME SES CODES, MAIS DE SAISIR CEUX QUE VOUS RETROUVEREZ DANS VOS MAGS' PRÉFÉRÉS.

Tous les produits cités dans cette page sont des produits exclusifs "DATEL", et sont totalement indépendants des fabricants des matériels sur lesquels ils s'adaptent. Saturn © SEGA . PlayStation © SONY . Pro Action Replay © DATEL.

À RETOURNER AVEC VOTRE RÈGLEMENT ET SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : MEGA FORCE - ACTION REPLAY - 6, BOULEVARD GÉNÉRAL LECLERC - 92115 CLICHY CEDEX.

BON DE COMMANDE

À remplir lisiblement en majuscules , merci !

PSPRO (A.R. POUR PLAYSTATION) = ☐ 399 FF (+35 FF DE PORT*)
360 SLOT MEMORY CARD (PLAYSTATION) = ☐ 349 FF (+35 FF DE PORT*)
GAME KILLER (PLAYSTATION) = ☐ 219 FF (+35 FF DE PORT*)
SATPRO (A.R. POUR SATURN) = ☐ 399 FF (+35 FF DE PORT*)
TURBO 10 (SATURN) = ☐ 349 FF (+35 FF DE PORT*)

Ci-joint mon règlement de ..... par chèque à l'ordre de MEGA FORCE

Nom :..... Prénom :..... Age :.....

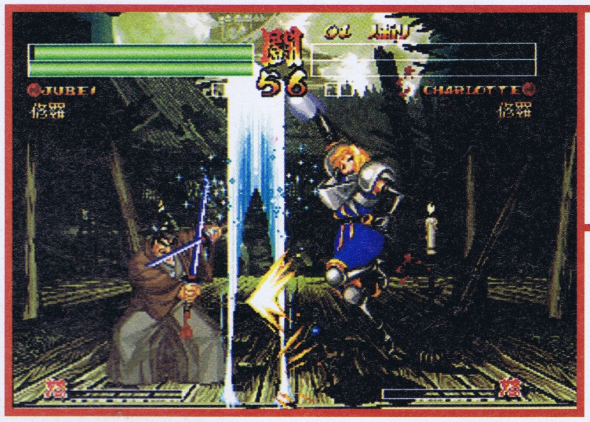
Adresse :.....Code postal :.....

Ville :..... Console(s).....

(*) = 35,00 FF DE PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT PAR ARTICLE COMMANDÉ. DÉLAI D'EXPÉDITION = 3 SEMAINES.

Samuraï Spirit Amakusakôrin

MACHINE : SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : SNK • DISPONIBILITÉ : OCTOBRE



Les décors 2D ont été peaufinés dans les moindres détails par les graphistes de SNK.

Avec ce petit dernier Samuraï, on en arrive au quatrième volet de la série (sans compter le RPG que nous testons ce mois-ci). Comme toujours sur Saturn, ce jeu de SNK utilisera le couple cartouche de RAM/CD Rom. Le résultat à l'écran s'annonce foudroyant, puisque d'une qualité similaire à l'arcade. Une véritable merveille pour les fous de 2D, et surtout pour les fans de cette série, connue pour sa violence et son ambiance unique. Le jeu reprend les douze personnages du précédent volet, auxquels viennent s'ajouter trois guerriers apparus dans la série, plus deux nouveaux, soit un choix impressionnant de dix-sept personnages. Les combattants inédits sont deux frères appelés Kazuki et Sogetsu. Si les graphismes n'ont pas spécialement progressé depuis la version précédente, ce sont surtout les animations et les effets spéciaux lors des magies qui ont été améliorés. En particulier, le super coup spécial baptisé «Ikari» peut maintenant se gérer pour être déclenché à sa puissance maximale, d'un seul coup et au moment que vous aurez choisi. Vous pouvez alors donner un superbe coup fatal à votre adversaire. Bref, à défaut de gros changements, SNK a une fois de plus amélioré sa célèbre série dans une totale continuité. Au final, un titre sans réelle surprise mais à surveiller de près pour sa réalisation brillante et son énorme intérêt. ●

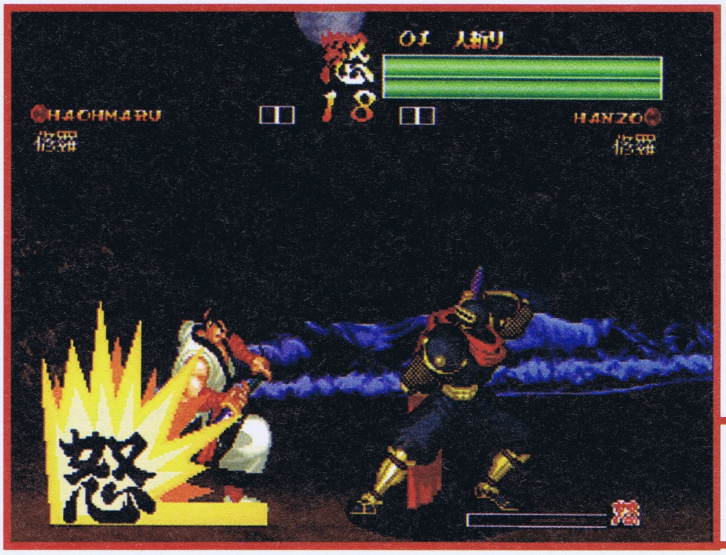
G POLICE

PLAYSTATION - PSYGNOSIS

C'est un jeu de grande envergure qui s'apprête à accueillir la PlayStation. G Police vous emmène dans un futur éloigné, alors que la planète est sous le contrôle de diverses corporations plus ou moins louches. De votre coté, vous faites partie de la G Police, qui bosse pour un de ces groupes, et devez parcourir la ville en remplissant les missions qui vous sont assignées. Un jeu d'action à l'ambiance carrément Blade Runner, mais aussi un jeu très technique, doté en plus d'une intro qui figurera à coup sur parmi les plus belles jamais vues sur 32 bits.
(Disponibilité : Fin octobre)

Un choix fabuleux, dix-sept combattants seront là pour vous enchanter.

Amakusa contre Haohmaru, la confrontation ultime va commencer.



Ikari, le super coup, est enclenché. Attention, ça va saigner !

Amakusa n'est autre que le boss de fin du jeu.

NOUVEAU !

La Bible des secrets Saturn Vol.4

En vente chez votre marchand de journaux

Les solutions complètes de 14 jeux

Amok
Bug Too!
Command & Conquer (GDI)
Discworld
Fighters Megamix
Lemmings 3D
Lost Vikings 2 - Norse by Norsewest
ManX TT SuperBike
Mass Destruction
Mr Bones
Pandemonium!
Three Dirty Dwarves

BIBLE N°1 + 1 CD SATURN : 4 démos jouables : *Baku Baku Animals, Golden Axe : The Duel, Panzer Dragoon Zwei, Sega Rally.* 2 démos tournantes : *Virtua Fighter 2, UEFA Euro 96.*

BIBLE N°2 + 1 CD SATURN : 4 démos jouables : *Daytona CCE, Virtual One, Tomb Raider, World Wide Soccer'97.* 6 démos tournantes : *Bug Too!, Fighting Vipers, Virtua Cop 2, Nights, Dark Savior, Mr Bones.*

Si vous avez raté les trois premiers numéros, vous pouvez les commander et les recevoir directement chez vous

LES SOLUTIONS DÉJÀ PARUES

Alien Trilogy	bible n°1	Dragon Ball Z La Légende Des Boules de Cristal	bible n°2	Story Of Thor 2	bible n°1
Alone In The Dark 2 Jack Is Back	bible n°1	Earthworm Jim 2	bible n°3	Street Fighter Alpha 2	bible n°2
Athlete Kings	bible n°1	Exhumed	bible n°2	Tilt!	bible n°3
Blam! Machinehead	bible n°3	Fighting Vipers	bible n°1	Tomb Raider	bible n°2
Blazing Dragons	bible n°2	Firestorm Thunderhawk II	bible n°1	Torico	bible n°3
Casper	bible n°2	Guardian Heroes	bible n°1	Toshinden URA (Battle Arena)	bible n°3
Command & Conquer (NOD)	bible n°3	Loaded	bible n°1	Tunnel B1	bible n°2
Cyberia	bible n°3	Mighty Hits	bible n°3	UEFA Euro '96	bible n°2
D	bible n°1	Need For Speed (The)	bible n°1	Victory Boxing	bible n°1
Dark Savior	bible n°3	Nights Into Dreams	bible n°1	Virtua Cop 2	bible n°2
Daytona USA CCE	bible n°2	Shellshock	bible n°1	Virtua Fighter Kids	bible n°1
Destruction Derby	bible n°1	Shining Wisdom	bible n°2	Virtual On	bible n°2
Die Hard Arcade	bible n°3	Sim City 2000	bible n°2	Wing Arms	bible n°1
Digital Pinball	bible n°1	Sonic 3D Flickies' Island	bible n°3		
Doom	bible n°3	Soviet Strike	bible n°3		

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
CYBER PRESS PUBLISHING, RÉASSORT BIBLE SATURN, 92/98 boulevard Victor Hugo - 92115 CLICHY CEDEX.

JE COMMANDE ❑ LE N° 1 + 1 CD ❑ LE N° 2 + 1 CD au prix de 59 FF par exemplaire (Pour la France Métropolitaine, frais de port compris) (69 FF pour le reste du monde)

❑ LE N° 3 ❑ LE N° 4 au prix de 49 FF par exemplaire (Pour la France Métropolitaine, frais de port compris)

CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE PLAYMAG, PAR : ❑ CHÈQUE ❑ MANDAT-LETTRE

Nom _____ Prénom _____

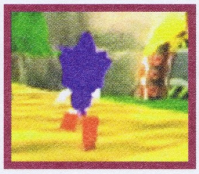
Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____ Pays _____ Age _____

Sonic R

MACHINE : SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE

Ça y est, Sonic revient débarque dans un univers en 3D temps réel ! Un retour qui s'opère à l'occasion de la sortie de Sonic R, R comme race, route, rallye, rapide... Bref, vous l'aurez compris, il s'agit d'un jeu de courses au cours desquelles il faut retrouver, avant les autres, des émeraudes cachées sur les parcours, puis foncer vers l'arrivée pour arriver le premier. Les tracés vous emmèneront dans divers paysages qui vous obligeront à courir, nager, à vous mettre en boule. Un programme séduisant avec du fun, les persos propres à l'univers Sonic comme Tails, Knuckles, Robotnik et bien d'autres, une réalisation sans accrocs, plusieurs modes de course (5 au total) et, en prime, la promesse d'y trouver des circuits et des persos cachés. Autant dire qu'avec de tels atouts et l'assurance de délires dans un univers que l'on connaît bien, Sonic R devrait remporter un vif succès auprès de tous ceux qui aiment les bons jeux. Encore un peu de patience...! ●



MOTO RACER

PLAYSTATION - DELPHINE SOFTWARE

LA PLAYSTATION VA ENFIN POUVOIR S'ENORGUEILLIR D'AVOIR, ELLE AUSSI, SON JEU DE MOTO. DÉVELOPPÉ PAR LES FRANÇAIS DE DELPHINE, CE TITRE EST PLUTOT TOURNÉ VERS L'ARCADE. IL PERMET AU JOUEUR DE S'ÉCLATER SUR DES SPORTIVES OU SUR DES MODELES TOUT TERRAIN DANS PLUSIEURS MODES DE JEU, SEUL OU À DEUX. TECHNIQUEMENT TRÈS AU POINT, IL BÉNÉFICIE DE GRAPHISMES SUPERBES, ET D'UNE JOUABILITÉ SOIGNÉE POUR UN FUN MAXIMUM. RAPIDE ET FLUIDE, IL DEVRAIT ÉGALEMENT ÊTRE RICHE EN SENSATIONS, ET SE PLACER SUR LA PLUS HAUTE MARCHE DU PODIUM DES MEILLEURS JEUX DE MOTO, SUR LA MACHINE DE SONY, DÈS SA SORTIE EN OCTOBRE. AFFAIRE À SUIVRE... (DISPONIBILITÉ : OCTOBRE)

ILS SONT D'ORES ET DÉJÀ EN VENTE PAS PLUS TARD QUE MAINTENANT, ALORS SI VOUS DÉSIREZ VOUS LES PROCURER, N'HÉSITEZ PAS ET COUREZ LES ACHETER.

LES DERNIÈRES SORTIES

FRANKENSTEIN - SATURN
TESTÉ DANS CE MEGAFORCE - NOTE : 85 %
ÉDITEUR : INTERPLAY
ENFIN VOUS SAUREZ CE QUE RESSENTAIT LE MONSTRE DE FRANKENSTEIN, PUISQUE C'EST LUI QUE VOUS INCARNEREZ DANS CE JEU D'AVENTURE À LA MYST, DONT L'ATMOSPHÈRE EST CHARGÉE DE MYSTÈRE ET DE TERREUR.

INDEPENDENCE DAY - SATURN
TESTÉ DANS CE MEGAFORCE - NOTE : 70 %
ÉDITEUR : FOX INTERACTIVE
SI UN JOUR NOUS SOMMES ATTAQUÉS PAR DES EXTRATERRESTRES, CE N'EST PAS DE NOUS ETRE ENTRAINÉS SUR CE JEU QUI POURRA NOUS SAUVER LA VIE. MAIS DESCENDRE EN FLAMMES QUELQUES SOUCOUPES VOLANTES A TOUT DE MÊME SON CHARME...

SWAGMAN - SATURN
TESTÉ DANS MEGAFORCE N°58 - NOTE : 88 %
ÉDITEUR : EIDOS
CE JEU D'AVENTURE VOUS DONNERA L'OPPORTUNITÉ DE DIRIGER DEUX PERSONNAGES DANS DES DÉCORS TRÈS ENFANTINS, LE TOUT BERCÉ PAR DES MUSIQUES SUBLIMES. UNE BELLE RÉUSSITE.

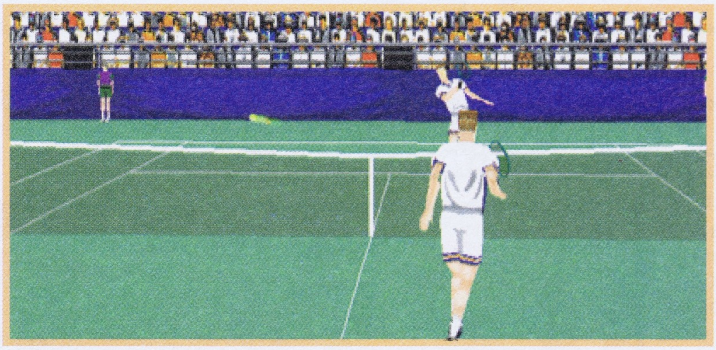
SHINING THE HOLY ARK - SATURN
TESTÉ DANS MEGAFORCE N°58 - NOTE : 90 %
ÉDITEUR : SEGA
VOILÀ UN JEU DE RÔLE TRÈS ATTENDU QUI VOUS TIENDRA EN HALEINE PLUS D'UNE TRENTAINE D'HEURES. COMBATS ET ÉNIGMES VOUS ENTRAINERONT DANS UNE AVENTURE MAGIQUE, DONT VOUS VOUS SOUVIENDREZ TRÈS LONGTEMPS.

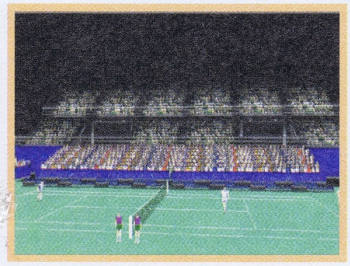
THE KING OF FIGHTERS 95 - SATURN
TESTÉ DANS MEGAFORCE N°57 - NOTE : 91 %
ÉDITEUR : SNK
L'UN DES MEILLEURS JEUX DE BASTON EN 2D AVEC PAS MOINS DE VINGT-QUATRE COMBATTANTS, PLUSIEURS MODES DE JEU ET DES COUPS IMPRESSIONNANTS.

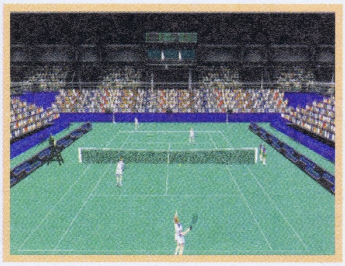
Actua Tennis

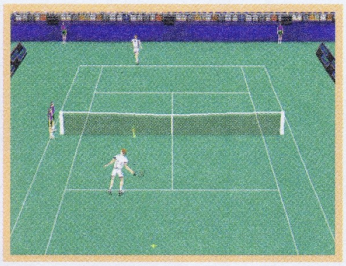
MACHINE : SATURN EUROPÉENNE• ÉDITEUR : GREMLIN
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

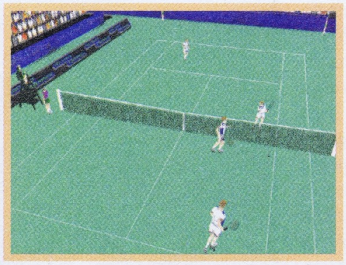
Funsoft sera-t-il celui qui va enfin nous proposer un jeu de tennis potable ? Impossible encore de le dire mais en tous cas, Actua Tennis devrait voir le jour sur Saturn aux environs du mois octobre. Le soft, développé par Gremlin, à qui l'on doit déjà des Loaded ou Actua Soccer, autorise 1, 2, 3 ou 4 joueurs à jouer simultanément dans toutes les configurations possibles, avec ou sans la machine. En outre, on pourra y jouer sur plusieurs surfaces différentes, telles que le synthétique, la terre battue, le gazon, le ciment, etc. Techniquement, plusieurs caméras seront disponibles, qui iront d'une vue près du sol jusqu'à une autre très aérienne, en passant par une pléthore d'intermédiaires. Certains plans nous montrent également le terrain de côté ou favorisent les gros plans sur les joueurs et joueuses, à tel point que l'on voit même leur visage. Après cet aperçu, il ne reste plus maintenant qu'à pratiquer afin de savoir si le reste suivra et si, enfin, une vraie simulation de tennis va venir gonfler les rangs des bons jeux. Ce qui, il faut bien l'avouer, n'est pas encore le cas (je parle des bonnes simu' de tennis, pas des bons jeux qui existent...).











NOUVEAU

spécial Saturn
hors-série MEGA force

15 DÉMOS !
un CD Saturn FABULEUX

Jouez à :
Sonic 3D
Virtual-On
Die Hard Arcade
et les démos tournantes de :
Fighters Megamix, ManX TT, Sky Target, Mass Destruction, Bomberman, Torico, Amok, Scorcher, Sega Ages 3 in 1, Sega Touring Car, Virtua Fighter 3 et Last Bronx.

sega
Dieu de l'arcade

Top Secret : Hard Boiled. Nouveautés : Duke Nuke'm, Sky Target, Ninja, Fighting Force. Tests : Torico, Fifa 97, ManX TT, Die Hard Trilogy, The Lost Vikings 2, etc.

En cadeau 1 CD SEGA Saturn avec 15 démos.

Jouez à : Sonic 3D, Virtual One, Die Hard Arcade
et les démos tournantes de :
Fighters Megamix, ManX TT, Sky Target, Mass Destruction, Bomberman, Torico, Amok, Scorcher, Sega Ages 3 en 1, Sega Touring Car, Virtua Fighter 3 et Last Bronx.

BON DE COMMANDE

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à :
MEGA FORCE - Réassort - 6, bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX.

OUI, Je commande :

❑ Spécial Saturn au prix de 49F + 10F (frais de port) soit 59 F

Ci-joint mon règlement à l'ordre de MEGA FORCE par :

❑ chèque bancaire ❑ mandat-lettre

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : ..... Ville : .....

Age : ..... Console : .....

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

T E L E X

MARCHE OU CRÈVE

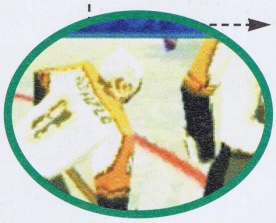
Le développement des jeux japonais connaît des retards dignes des trains italiens ! Selon Tecmo, leur prochain jeu de baston en 3D «Dead or Alive», prévu initialement au Japon, pour octobre, est repoussé à décembre. Pour Noël, quoi !

VIRUS S'ENRHUME

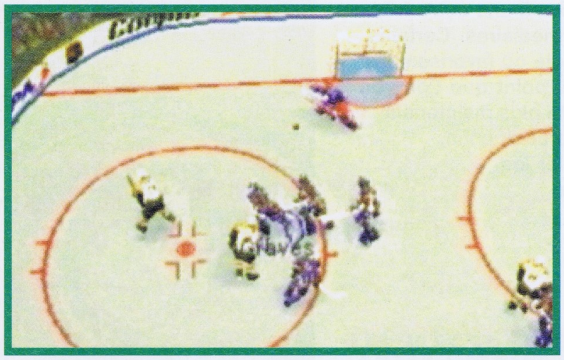
Fans de Policenauts et autres jeux d'aventure, vous allez devoir prendre votre mal en patience quelques mois supplémentaires. Virus, le jeu d'Hudson et de Sega basé sur des séquences animées, a en effet été repoussé au Japon pour le mois d'octobre, et encore, au plus tôt ! Aucune raison n'a été évoquée.

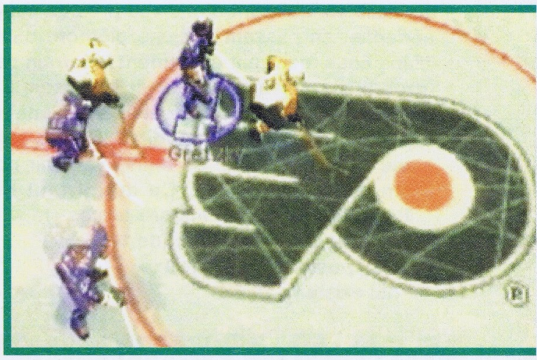
NHL'98

MACHINE : SATURN EUROPÉEENE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 97

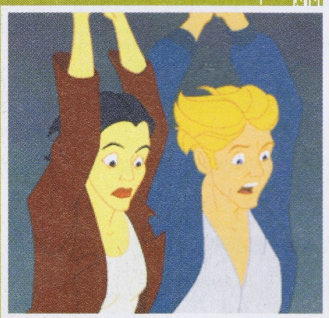


La National Hockey League des États-Unis est la plus difficile mais la plus fantastique compétition de Hockey au niveau mondial. Les (rares) fans de ce sport viril seront ravis d'apprendre que la nouvelle mouture version 97 de NHL se porte plutôt bien ! On y retrouve les vingt-six équipes de la NHL et, bien sûr, tous les joueurs et leurs statistiques. La prise en main reste instinctive et la jouabilité sans faille. Tant mieux d'ailleurs car, avec le mode 6 joueurs, mieux vaut ne pas s'emmêler les pinceaux ! L'environnement en 3D est hyper réaliste, avec de multiples angles de vue et toute la richesse du hockey est reconstituée dans les moindres détails. Alors, affûtez vos patins et en route pour les Play-Offs ! ●



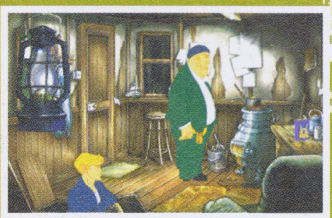


LES BOUCLIERS DE QUETZACOATL



PLAYSTATION - SONY

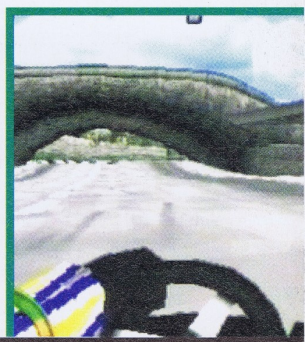
Derrière ce nom à rallonge, se cache la suite du hit sur PC (également adapté sur Playstation) Les chevaliers de Baphomet. Fidèle au premier volet, ce jeu d'aventure vous propose une enquête sur fond de mystère de la civilisation maya. Intrigues, énigmes et action attendent les joueurs qui se lanceront dans ce «click and point» poignant et drôle. Reste à voir si l'interface PC sera bien adaptée à une manette. (Disponibilité : décembre)



Formula Karts

MACHINE : SATURN EUROPÉEENE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : SETEMBRE 97

Après la Formula 1, les voitures de Rally et d'endurance, voilà que débarque une simulation de karting ! Avec Formula Karts, vous allez vivre des sensations fortes à quelques centimètres au ras du sol ! Cette école de champions vous emmène sur huit courses à travers le monde. Chaque circuit possède bien entendu des particularités : les lacets du Brésil, le béton en Égypte, la terre en Australie, les tunnels en Hollande, les chicanes du Japon, le bitume en Allemagne, l'herbe en France et enfin le relief tourmenté de l'Angleterre... ouf ! Le kart se pilote tout en glissade, ce qui en fait une simu' pur jus. Les courses sont frénétiques et hyper rythmées, rien à voir avec le style «pépère» de la Formule 1 ! Malgré tout, un mode Arcade dans lequel il est possible d'améliorer son kart est disponible. En mode Championnat ou en course simple, vous aurez à choisir votre engin parmi huit équipes distinctes. Les développeurs ont eu la bonne idée d'intégrer un mode deux joueurs sur le même écran, ce qui augure de bonnes bourres entre copains. Mais une fois en course, il n'y a plus d'amitié qui compte... De quoi se fâcher avec ses meilleurs potes ! ●



ESPACE 3 Games

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Megadrive

INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	249,00	NBA LIVE 97 (EUR)	249,00
J. MADDEN 97(EUR)	299,00	NHL 97 (EUR)	249,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00	SCHTROUMPS 2 (EUR)	299,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**199,00**	**WRESTLEMANIA (EUR)**	**299,00**

• ACTION REPLAY	99,00
• MANETTE 6 BOUTONS	69,00

Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00	MR NUTZ (EUR)	129,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	**NBA JAM TE (EUR)**	**129,00**
DESERT STRIKE (EUR)	129,00	NBA LIVE 96 (EUR)	149,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	99,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	169,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00	NHL 96 (EUR)	149,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**	PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
FIFA 97	199,00	**REVOLUTION X (EUR)**	**99,00**
FIFA SOCCER 96 (EUR)	149,00	RISTAR (EUR)	99,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	**99,00**	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
GENERAL CHAOS (EUR)	**129,00**	**SOLEIL (EUR)**	**149,00**
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00	**SONIC SPINBALL (EUR)**	**149,00**
JUDGE DREDD (EUR)	129,00	SPARKSTER (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00	SPEEDY GONZALES (EUR)	129,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**99,00**
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	**199,00**	STAR STREK (EUR)	129,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	199,00	TIME KILLER (EUR)	99,00
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**	**ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3**	**199,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**149,00**	ZOOP (EUR)	99,00

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX **1290 F**

Mega CD

BATMAN RETURN	99,00	NHL 94	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**99,00**	STARBLADE (EUR)	99,00
NBA JAM (EUR)	99,00		

Saturn version PAL

SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE **990 F**
VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) **990 F**

Liste des films disponible sur demande

• VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED	499 F	SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	299 F	• PAD ANALOGIQUE	199 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F	• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F
		• MANETTE TURBO	99 F

JEUX JAP		INDEPENDANCE DAY	369,00
ENNEMY ZERO	449,00	JOHN MADDEN 97	299,00
FATAL FURY REAL BOUT + CARTOUCHE	299,00	**KING OF FIGHTER 95**	**369,00**
J LEAGUE VICTORY 97	399,00	LOST VIKING 2	349,00
KING OF FIGHTER 96	399,00	**MANX TT**	**369,00**
LAST BRONX	399,00	MASS DESTRUCTION	329,00
OGRE BATTLE	349,00	MEGAMAN X 3	299,00
JEUX EUROPEENS		MICROMACHINE 3V	369,00
AMOK	299,00	MORTAL KOMBAT TRILOGY	369,00
ANDRETTI RACING	**369,00**	NBA JAM EXTREME	249,00
AREA 51	349,00	NBA LIVE 97	199,00
BATTLE STATION	369,00	NIGHT + PAD	399,00
BEDLAM	349,00	PANDEMONIUM	369,00
BLACK DOWN	349,00	PINBALL GRAFFITI	349,00
BOMBERMAN	349,00	RESIDENT EVIL	369,00
BUG TOO	249,00	RETURN OF FIRE	369,00
BUST A MOVE 2	199,00	SCOR CHER	349,00
COMMAND & CONQUER	**369,00**	SEGA RALLY	299,00
CRUSADER NO REMORSE	199,00	**SHINNING THE HOLY ARK**	**329,00**
CRYPT KILLER	349,00	SONIC 3D	369,00
DARK LIGHT	369,00	SONIC JAM	279,00
DARK SAVIOR	369,00	SOVIET STRIKE	369,00
DIE HARD TRILOGY	369,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	299,00
DISCWORLD II	329,00	SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
DOOM	199,00	**SYNDICATE WARS**	**369,00**
DRAGON FORCE	329,00	**TOMB RAIDER + PAD**	**349,00**
EARTHWORM JIM 2	369,00	TORICO	329,00
FIGHTER MEGAMIX	**369,00**	VIRTUA FIGHTER 2	299,00
FIGHTING VIPERS	199,00	**WARCRAFT 2**	**369,00**
GRID RUN	369,00	WIPE OUT 2097	329,00
HEXEN	349,00	**WORLD WIDE SOCCER 97**	**299,00**

Promos

DINOSAURE, CHIEN ou DAUPHIN VIRTUEL 69 F

JEUX JAP		IRON MAN	169,00
FIGHTER MEGAMIX	**199,00**	**JACK IS BACK**	**149,00**
NIGHTS	149,00	MAGIC CARPET	169,00
VAMPIRE HUNTER	99,00	NHL HOCKEY 97	199,00
JEUX EUROPEENS		SLAM AND JAM 96	129,00
ALIEN TRILOGY	199,00	SPACE HULK 2	199,00
BATMAN FOR EVER	199,00	STREET FIGHTER	99,00
BREAK POINT TENNIS	149,00	**THEME PARK**	**169,00**
BUBBLE BUBBLE	**199,00**	TOSHIDEN REMIX	99,00
CHAOS CONTROL	149,00	VIRTUA COP 2 + GUN	299,00
DARIUS II	**99,00**	VIRTUAL ON	199,00
FIFA 96	**149,00**	WWF IN YOUR HOUSE	199,00
FIFA 97	**199,00**	***JEUX USA***	
FRANCK THOMAS BIG HURT	169,00	MYST	99,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

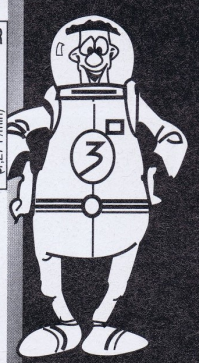
Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ SUPER NES ❒ SUPER FAMICOM ❒ MEGADRIVE ❒ NEO GEO ❒ 3 DO ❒ JAGUAR ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

PASSES TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (1,27 F/min)

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

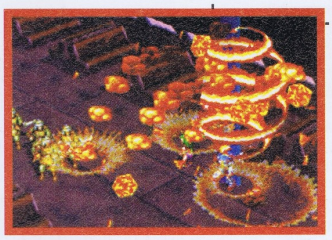
MEGAFORCE 09/97



Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Grandia

MACHINE : SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : GAME ARTS • DISPONIBILITÉ : FIN 97



Le voici enfin ! Le grand, le magnifique RPG de Game Arts, le futur hit en puissance, devrait sortir au Japon à la fin de l'année. Quant à nous, après de longs mois d'attente, nous avons eu le privilège de jouer aux premiers niveaux, et nous en sommes encore sonnés ! Graphismes magnifiques, couleurs par milliers, animations enchanteresses, décors en 3D, zooms et rotations de chaque écran, musiques exceptionnelles et scènes d'animation démentielles mêlant images de synthèse et dessins animés !... Grandia ne semble souffrir d'aucun défaut technique, et le pire, c'est que son scénario, qui vous fera traverser une foultitude d'endroits différents, est de la même trempe, dépaysant et passionnant. L'aventure qui attend Justin, héros âgé de 14 ans, et ses amies Feena et Sû, est variée et très longue. Exploration et combats s'enchaînent à la perfection. En outre, le nouveau système de combat proposé par Game Arts, qui ne respecte pas un ordre d'attaque figé et établi, mais évolue selon la capacité de récupération de chaque personnage, rend les affrontements captivants. La Saturn est exploitée à merveille, et chaque écran jouit d'une finesse graphique, d'un choix de couleurs et d'un dynamisme à pleurer de bonheur. Sans aucun doute, Game Arts s'apprête à offrir aux «Saturniens» le plus beau et le plus merveilleux des RPG jamais sorti sur la 32 bits de Sega. Patientons donc avant le choc ultime, car chez l'éditeur prodige, on nous promet encore bien des surprises d'ici la sortie... Vivement le test ! ●

NIGHTMARE CREATURES

PLAYSTATION - SONY

Les Bordelais de Kalisto annonce pour le mois prochain la sortie de leur Nightmare Creatures, un jeu d'action qui se déroule dans le Londres de la fin du 19e siècle. Vous incarnez au choix un prêtre muni d'un bâton, ou une jeune adepte du fleuret. Dans des décors tout en 3D, le but sera de se fritter avec des créatures obscures et hargneuses. Combos, armes bonus, quelques énigmes et effets gores devraient être au menu de ce titre intéressant, et visiblement doté d'une ambiance en béton.
(Disponibilité : octobre)

T E L E X

RÉTRO GAMES

Après le premier volume de ses «Atari's Greatest Hits» sur Saturn, Midway continue dans la foulée en proposant le second volet sur PlayStation. Et lorsque l'on évoque l'éventualité d'une version Saturn, les gens de Midway n'y voient aucun inconvénient. Cela tombe bien, nous non plus !

EN NIPPON DANS LE TEXTE

Pour tous les amateurs de RPG en japonais, Enix a annoncé trois nouveaux titres pour la Saturn. Conçu et produit par Keita Amemiya, Legend of the Seven Windy Islands est un jeu d'aventure dont le héros principal est un dragon. C'est aussi le plus près de nous puisque sa sortie est prévue vers la moitié de l'automne. Les deux autres jeux, annoncés pour le début de l'année prochaine, sont Shinobi Benman Maru, basé sur une série animée et World Soccer RPG, qui est un RPG évoluant dans l'univers du football.

Dr. Martens AirWair WITH Bouncing SOLES

Vous en rêviez, Mega Force l'a fait !

1e au 10e prix

11e au 35e prix

36 au 60e prix

1e au 10e prix : 1 paire de chaussures Dr Martens (valeur 755 F)

11e au 35e prix : 1 montre Dr Martens (valeur 365 F)

36 au 60e prix : 1 T-Shirt Dr Martens (valeur 155 F)

LA QUESTION

Imaginez le jeu vidéo Dr Martens, le plus délire !

LE RÈGLEMENT

1) Dr Martens et Mega Force organisent un concours qui sera clos le 23 septembre 1997 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Dr Martens et de Mega Force.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 20 octobre 1997.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui établira un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN REPONSE

Le scénario (10 lignes maximum) sera à renvoyer sur papier libre avant le 23 septembre 1997 à Mega Force / Concours Culte : Dr Martens, 6, Bd du Général Leclerc. 92115 CLICHY Cedex
ÉCRIRE EN LETTRES CAPITALES SVP.

Nom :

Prénom : Âge :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Modèle d'ordinateur ou de console :

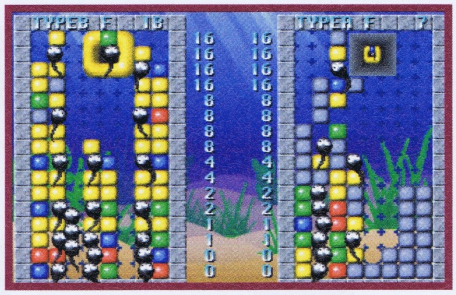
Pointure :

N'OUBLIEZ PAS DE JOINDRE CE BULLETIN À VOTRE RÉPONSE !

Otamajakushi

MACHINE : SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : CRI **DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE**

On y verra ce qu'on voudra, des têtards ou encore des spermatozoïdes. Quoiqu'il en soit, ce énième remake de Tetris vous invite une nouvelle fois à la réflexion, seul ou accompagné. L'espèce de spermato est enfermé au centre de l'ovule jaune. Utilisez simplement les boutons A ou B pour faire tourner sur cet ovule le petit bloc de couleur, de façon à former sur votre tableau des suites de couleurs. L'objectif est d'envoyer le maximum de spermatozoïdes chez l'adversaire, pour le féconder. L'explication avec les têtards était moins plausible, désolé ! ●



ACTUA SOCCER 2

PLAYSTATION - FUNSOFT

ACTUA SOCCER 2 S'APPRÊTE À SORTIR SUR PLAYSTATION. APRÈS UNE PREMIERE VERSION INTÉRESSANTE MAIS QUI NE CASSAIT TOUT DE MÊME PAS TROIS PADS À UNE CONSOLE, CE SECOND VOLET ARRIVE SUR LA MACHINE DE SONY AVEC QUELQUES NOUVEAUTÉS QUI NE RÉVOLUTIONNERONT PAS LE MONDE DES SIMULATIONS DE FOOT. TECHNIQUEMENT, LE TOUT SEMBLE HONORABLE MÊME SI ON A DÉJÀ VU DES 32 BITS NOUS OFFRIR DES GRAPHISMES MOINS APPROXIMATIFS QUE CEUX-CI. BREF, WORLD WIDE SOCCER N'A PAS DE SOUCI À SE FAIRE, ET SA SUITE ENCORE MOINS. (DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE)

Princess Crown

MACHINE : SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

Ouvrez grands vos yeux et découvrez un peu ce RPG hors normes à en voir la taille imposante des personnages à l'écran. Comme dans tout jeu de rôle qui se respecte, vous augmenterez d'expérience au fur et à mesure des combats. C'est avec une gigantesque épée à la main que vous livrerez bataille face à des créatures imaginaires mais bien réelles quant aux attaques qu'elle vous porteront. Nous avons déjà l'eau à la bouche rien qu'à l'idée de découvrir mieux encore ce jeu et de partir à l'aventure. ●

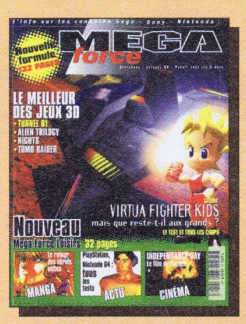
Mono mono

MACHINE : SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : SHOEISHA

DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

Votre petite copine malade, que ne feriez-vous pas pour trouver le remède miracle qui la remettrait vite sur pied ? C'est ainsi que vous partez de votre village avec votre petit animal de compagnie, un joli lapin. Le jeu d'aventure est lancé et vous voilà parti pour un long périple. Entrez dans les maisons, chez les marchands, dans les églises, discutez avec tout le monde et surtout combattez vaillamment pour gagner de l'argent. Au fur et à mesure, vous augmentez votre expérience et devenez de plus en plus fort. Vos pouvoirs magiques ne cessent également de grandir, ce qui vous permet d'affronter les plus affreuses créatures. Voilà un jeu d'aventure comme on les adore, classique mais particulièrement attrayant par ses graphismes vraiment super mignons. Vivement une version française ou au moins anglaise !

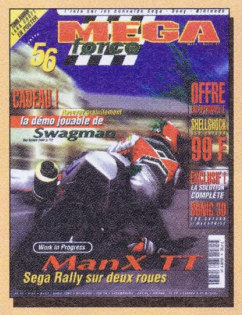
COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION !



N°53

N°54

N°55



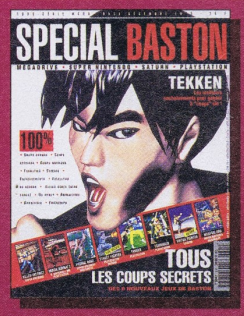
N°56

N°57

N°58

LES HORS-SÉRIES

H 1



H 2

H 4

BON DE COMMANDE

À découper ou à recopier et à renvoyer sous enveloppe affranchie à MEGAPRESS • Réassort • 6, Bd du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex

Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE

(Les N°9 et 34 sont livrés avec une cassette vidéo SEGA)

Au prix de 45F l'unité (France-Port compris)

Au prix de 55F l'unité (Étranger-Port compris)

(à multiplier par le nb. d'ex. commandés)

Nom..... **Prénom**.....

Adresse.....

Code Postal..... **Ville**..... **Âge**.....

J'ai une ❒**Saturn** ❒**Megadrive** ❒**Master System** ❒**Mega CD** ❒**Game Gear**

N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Je joins un chèque de.....**F à l'ordre de MEGAFORCE**

MF 59

Master of Monsters

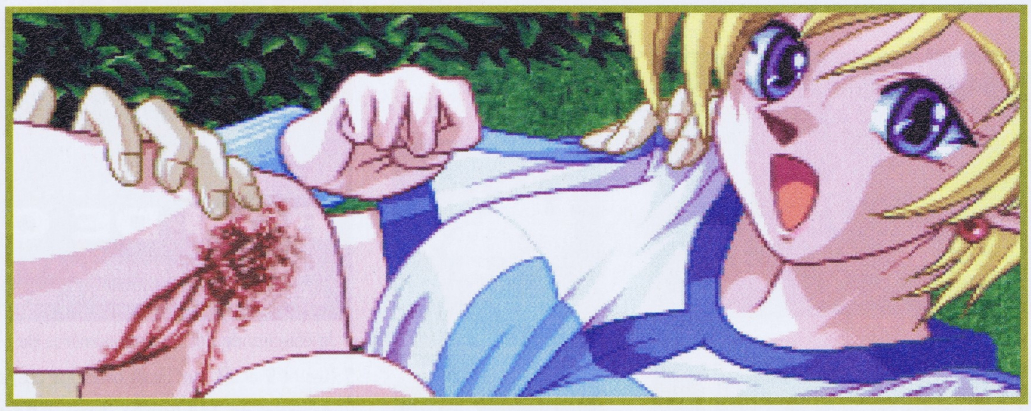
MACHINE : SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : SYSTEM-SOFT • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 97

Contrairement aux wargames en temps réel tels que Warcraft 2 ou Command & Conquer, voici un Wargame adoptant le système de tours de jeu. Vous formez vos troupes, vous les déplacez sur une carte (suivant la créature et suivant le terrain, vous pouvez bouger de plus ou moins de cases) et lorsque vous rencontrez l'ennemi, l'ordinateur calcule les forces de chacun et détermine le vainqueur. Vous ne combattez pas, mais vous pouvez tout de même assister aux batailles en tant qu'observateur. Avis aux amateurs...

ONE Daisuki

MACHINE : SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : GAGA • DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 97

Un éditeur qui porte le nom de Gaga, c'est original ! Le jeu l'est tout autant puisqu'il met en scène de ravissantes jeunes filles dans différentes activités physiques. Le charme est omniprésent, de quoi tomber amoureux. Les épreuves, quant à elles, ne peuvent pas rivaliser avec un pur jeu de combat par exemple, mais c'est la variété des petits jeux proposés et l'aspect plus que coquin qui donne l'intérêt mais bon, celui-ci est plutôt réduit, puisque tous les dialogues sont en nippon ! Ça craint..

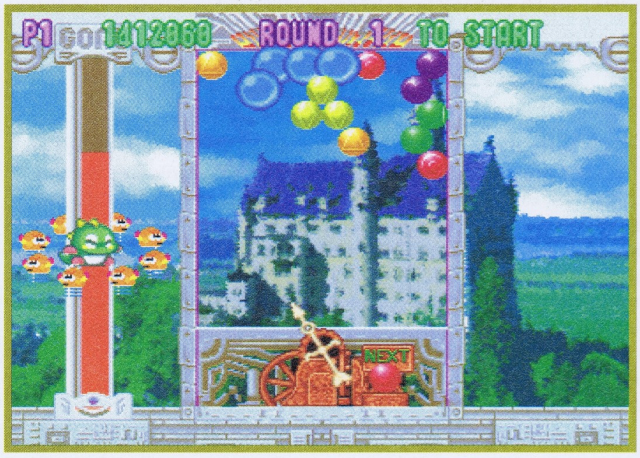


PLAYSTATION - ASC

ONE EST UN JEU ATTENDU SUR PLAYSTATION QUI REPREND UN PEU LE PRINCIPE DE DIE HARD ARCADE, DISPO SUR NOTRE MACHINE, OU ENCORE DU TRÈS ATTENDU FIGHTING FORCE. IL S'AGIT DONC D'UN JEU D'ACTION PURE ET DURE DANS LEQUEL ON PASSE LE PLUS CLAIR DE SON TEMPS À GALOPER PARTOUT ET À SHOOTER À TOUT VA. TOUT EN 3D ET BRILLAMMENT RÉALISÉ AVEC UN SYSTEME DE CAMÉRAS DYNAMIQUES, IL POURRAIT BIEN VENIR JOUER LES TROUBLE-FÊTE DANS LA GRANDE BAGARRE DES JEUX DE CET HIVER. (DISPONIBILITÉ : DÉBUT 98)

Bust a Move 3

MACHINE : SATURN EUROPEENNE • EDITEUR : TAITO • DISPONIBILITE : SEPTBRE 97



La version européenne de Puzzle Bobble 3, c'est-à-dire Bust a Move 3, va sortir sous peu. Déjà testé en import dans le numéro 57 de Mega Force, nous n'en parlerons donc que succinctement tout en vous rappelant tout de même sa note, qui était de 90 % ! Un jeu de réflexion pour 1 ou 2 joueurs ultra intéressant, le meilleur de sa catégorie, mais pour lequel des efforts de réalisation auraient pu être faits, notamment en ce qui concerne les graphismes et l'animation. Le jeu idéal pour des soirées animées !.

T E L E X

C'EST DU BUSINESS !

David Perry, le patron de Shiny Entertainment, à qui l'on doit entre autres Earthworm Jim, tient à préciser que l'abandon de la version Saturn de Wild9 n'est pas due à un quelconque coup bas (et financier) de la part de Sony. Non, selon lui, le parc de Saturn ne serait pas assez important pour que le jeu se révèle rentable. La honte ! Toujours dans le registre des mauvaises nouvelles, on a récemment appris l'abandon de l'adaptation de Micro Machines par les Anglais de Codemasters et celui de Colliderz chez ASC Games !).

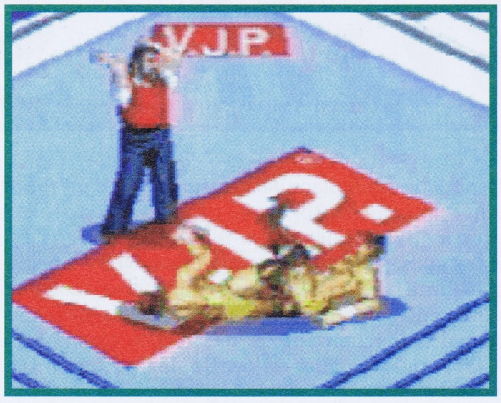
NOUVELLES VERSIONS ENRICHIES AUX OLIGO-ELEMENTS

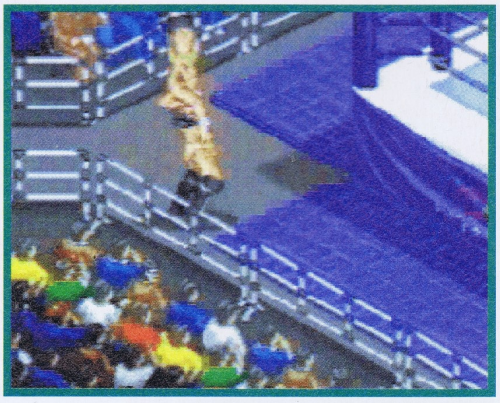
Les développeurs de Capcom doivent être des fans de la 32 bits, car ils adorent ajouter des petits extras à leur version Saturn. Dernière preuve en date, et après Resident Evil, Street Fighter Collection disposera d'une version améliorée d'Alpha 2 dans laquelle on devrait trouver de nouveaux graphismes, quelques petits changements au niveau du gameplay, ainsi que d'autres bonus. Pour les amateurs, le CD contiendra également, et pour le meme prix, Street Fighter II et Street Fighter IIX.

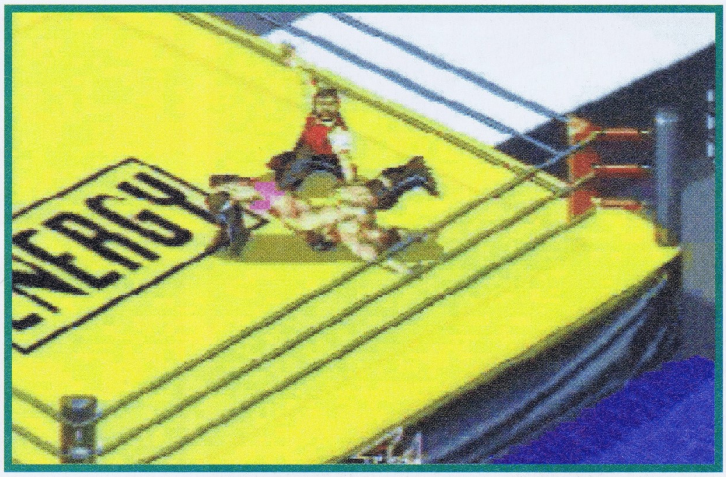
6 Men Scramble

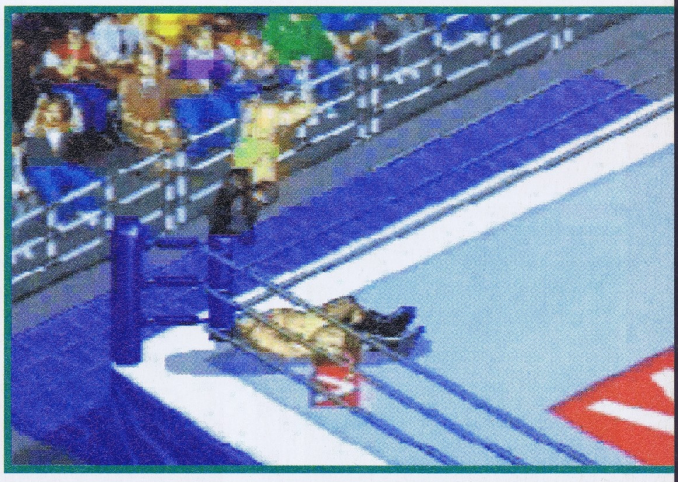
MACHINE : SATURN JAPONAISE • EDITEUR : HUMAN • DISPONIBILITE : NC

Du catch, du vrai, sans fioritures, sans peau de banane qui sort du slip des athlètes et sans marteau ou batte de base-ball planqué on ne sait où ! Là, on ne pourra compter que sur sa technique pure pour remporter le championnat où sont inscrits seize musclés. Projection dans les cordes, manchette, coup de coude, clés en tout genre, tout y passe et ça fait très mal ! Au Japon, le catch est encore assez sérieux, pas comme aux États-Unis où les matches ressemblent à des scènes théâtrales...





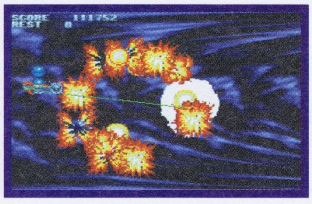




Biometal Gust

MACHINE : SATURN JAPONAISE • EDITEUR : ATHENA • DISPONIBILITE : OCTOBRE 97

Ce texte n'est pas un poisson d'avril ! Créer votre Shoot'em up est maintenant possible ! Dessinez les sprites et les graphismes, créez les musiques et construisez la trame du jeu avec l'emplacement des ennemis et leur façon de se déplacer... Les moins bons pourront utiliser des éléments déjà tout faits, heureusement ! Voilà en tout cas un produit vraiment surprenant et d'un intérêt à rebondissements ! Une fois le jeu créé, un ou deux pilotes pourront se lancer à sa conquête. Les tirs eux-mêmes pourront être paramétrés et combinés afin d'obtenir des effets de la mort. Nous voici à l'aube d'une nouvelle ère de jeu... ●



COLONY WARS

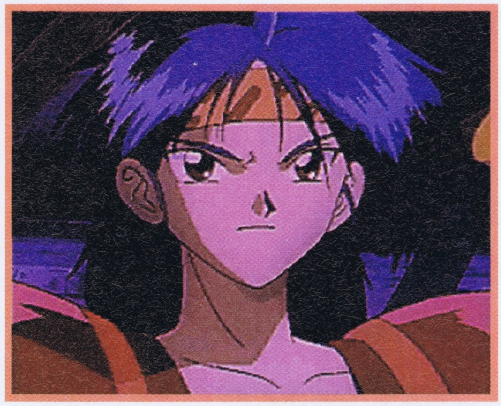
PLAYSTATION - PSYGNOSIS

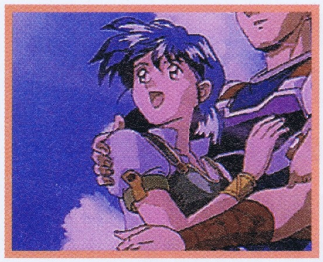
Colony Wars est un jeu de combats dans l'espace qui rappelle étrangement Darklight Conflict. Doté de plusieurs vues, votre vaisseau vous emmène dans l'espace pour des combats grandioses et des missions variées à remplir. Accompagné d'une musique grandiose et titanesque, l'ambiance est soutenue, intense et les graphismes particulièrement soignés et impressionnants. Une petite bombe qui pourrait bien faire beaucoup de bruit à sa sortie. (Disponibilité : oct/nov)

Bulk Slash

MACHINE : SATURN JAPONAISE • EDITEUR : HUDSON SOFT • DISPONIBILITE : OCTOBRE

Ce jeu frénétique vous place aux commandes d'un robot multifonction tel que le célèbre Goldorak, capable d'évoluer aussi bien sur terre que dans les airs, d'où les ennemis vous bombarderont d'ailleurs sans retenue. Ultra maniable, votre engin ira partout où vous voudrez puisque vous vous déplacerez dans des décors en 3D, calculés en temps réel. Des missions très difficiles vous attendent puisque chronométrées, et des robots gigantesques se dresseront devant vous. De quoi en perdre des boulons ! Un shoot'en up ultra speed pour les chauds de la gâchette. ●





TELEX

DES PETITS FRENCHIES DANS LA COUR DES GRANDS

Sega s'est offert Adeline, une boîte de développement française petite par la taille mais mondialement respectée. Connue pour des titres comme Little Big Adventure et plus récemment sa suite LBA 2, Adeline vient gonfler un effectif riche de talents. Cette nouvelle acquisition devrait permettre à Sega d'étoffer la ludothèque de la Saturn et de créer des jeux sur PC et, qui sait, sur la prochaine Black Belt ? Du coup, la société nouvellement acquise a changé de nom et se nommera désormais No Cliché.

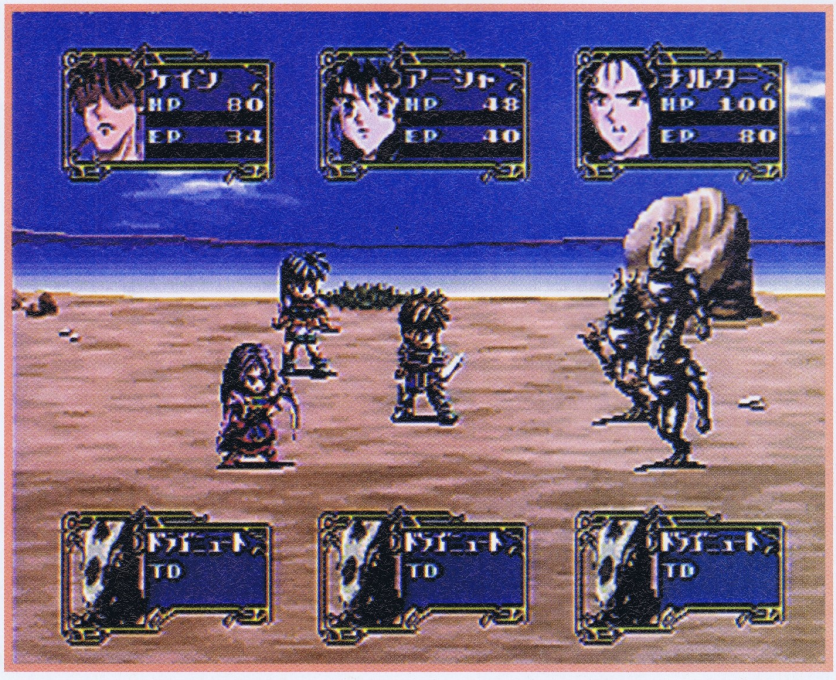
VF3, LA SUITE DU RETOUR DE LA REVANCHE

Lors du dernier tournoi de Virtua Fighter 3 organisé au Japon, événement sponsorisé par le thé Java, soit dit en passant, des journalistes nippons ont réussi à coincer Yu Suzuki, le patron de la division Arcade 2 de Sega (le «papa» de Virtua Fighter) pour tenter de lui faire cracher le morceau : et la version Saturn ? Elle avance, merci ! Déçus de si peu d'éloquence, nos amis se sont rabattus sur une cht'ite info : une nouvelle borne de VF3 est en préparation. Celle-ci devrait incorporer une nouveau Team Battle dans lequel le joueur peut choisir plusieurs persos dans un seul match. Il parait même que quelques coups seront ajoutés...

Blue Breaker

MACHINE : SATURN JAPONAISE • EDITEUR : HUMAN • DISPONIBILITE : SEPTEMBRE 97

Amour, action, aventure, magie et romance... Avec , Human affine le RPG, pour en faire une double quête de la gloire et du bonheur. Dans cette adaptation d'un jeu PC-FX du même nom, l'épée du héros (un garçon de 17 ans), aura le temps de refroidir entre chaque affrontement. En effet, loin des combats, l'arme ultime sera la force de séduction. Ainsi, le but du jeu ne sera pas seulement d'anéantir les menaçantes forces des ténèbres, mais de bien choisir sa partenaire (parmi les demoiselles rencontrées au cours de la partie), de la draguer, et de réussir à la rendre amoureuse au point de se marier avec vous. Charmant, n'est-ce-pas ? Variante matrimoniale du RPG classique, Blue Breaker comprend également moult scènes de dessins animés d'une qualité honorable. Pour finir, je tiens à préciser que ce jeu plein de fi-filles est réservé uniquement au marché japonais, mais vous l'aviez sûrement déjà compris !.



ABONNEZ-VOUS À MEGA FORCE

1 AN
6 numéros pour :
150 F
au lieu de 210 F

- **60F d'économie**
- **La livraison chez vous, en toute tranquillité, pour ne manquer aucun numéro de MEGA FORCE**
- **Le magazine chez vous avant sa sortie en kiosques**
- **Vos P.A. sont prioritaires**

Vous qui trouvez que les magazines ne se consacrent pas assez à SEGA
ABONNEZ-VOUS À MEGA FORCE

BON D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à MEGA FORCE - Service Abonnement - 6, boulevard du Général Leclerc - 92115 CLICHY.

❑ Oui, je m'abonne à MEGA FORCE pour 1 an (6 N°s), pour 150 F au lieu de 210 F (soit une économie de 60 F). Tarif valable pour la France Métropolitaine. (Etranger : + 60 F soit 210 FF).

Ci-joint mon règlement à l'ordre de MEGA FORCE par : ❑ chèque bancaire ❑ chèque postal

Signature (obligatoire)

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Console(s) : .....

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

MF 59-1

ZAPPING

Faites vachement gaffe en lisant les tests qui suivent. On vous aura prévenus. Ne venez pas vous plaindre ensuite en disant «ouais, j'ai mal au bras», «oh là là ma pauvre tête», ou encore «n'en jetez plus mes yeux sont pleins»... Les pages qui suivent sont dures parfois, cruelles à l'occasion, dangereuses à tous les coups ! Par mégarde, vos yeux peuvent croiser un zombie dans Resident Evil, votre bide peut exploser sous la pression des rires dans Discworld 2, vos poils peuvent se hérisser de terreur dans Frankenstein, et pire encore, votre meilleur ami peut s'en prendre à vous à maintes occasions. C'est bientôt la rentrée des cours et déjà rien ne va plus !

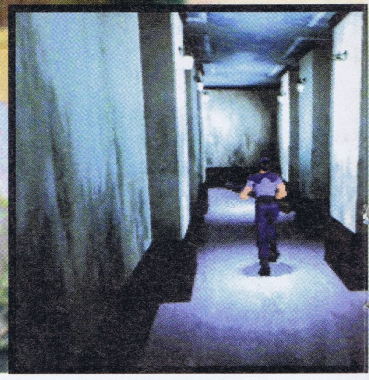
L'EMPLOYÉ DU MOIS

HO

Aaahh, Ho (hisse), c'est un gars à part. Vous l'aurez tous remarqué, il est jaune, comme l'or. Ça, c'est juste pour se mettre en valeur. Tantôt au Japon, tantôt en France, suivant son humeur, nous profitons en ce moment de lui à fond, au cas où il s'envolerait sur un coup de tête vers le Pays du Soleil-Levant. Ce qui est bien avec notre Ho fétiche, c'est qu'il peut travailler 23 heures sur 24 sans broncher. Ironiquement, il nous dit même qu'il a l'impression d'être en vacances. À nous tous, ça nous flanque le moral à zéro. Encore un ou deux gars comme lui à la rédaction, et on fait tous nos valises ! Un soir, nous nous sommes planqués sauvagement dans les bureaux pour percer son secret. Comment fait-il pour bosser si vite, si bien, la photo parle d'elle-même. D'après nos sources, il aurait même joué dans Men in Black. Sacré Ho !

LES RETARDATAIRES

Annoncé pour septembre, *Duke Nukem* ne verra finalement le jour qu'en octobre. C'est bête, mais c'est ainsi. La rumeur courant, au début de l'été, sur l'éventuelle suspension de la sortie de *Heart Of Darkness* est bel et bien confirmée, mais pour l'instant aucune raison n'est encore invoquée. *Dragon Force*, un RPG de la muerte sortira finalement en octobre ainsi que *Marvel Super Heroes*. ■



resident evil

+

UNE ATMOSPHÈRE, UNE RÉALISATION, UN COUP DE PATTE GIGANTESQUE.

-

DES CHARGEMENTS UN PEU LONGS.

Resident Evil ! Un titre emblématique, magique, cultissime. Un jeu vénérable et pourtant si jeune. Le jeu des jeux qui a récolté tous les suffrages. Celui qui met tout le monde d'accord, et qui ne laisse pas la moindre amertume au joueur, hormis celle d'être déjà terminé. Parce qu'un tel jeu est toujours trop court. Maintenant, en tous cas, les saturnos vont pouvoir juger sur pièce.

FREDDY

RESIDENT EVIL ATTERRIT ENFIN SUR SATURN.

On peut en avoir plein le derche de cette incontinence de transcriptions. De tous ces titres qui, fiers de leur réussite sur PlayStation, s'en vont tenter leur chance dans l'atmosphère Sega. Ce ras-le-bol est justifié. La Saturn subit une diète pour le moins drastique. C'est simple. À force, votre console n'est même plus omnivore, elle ne bouffe plus que des softs Sega, ou des conversions post-PlayStation. La situation est salement tragique. Alors, avant d'immoler votre machine sur l'autel des petites annonces, de rentrer dans les rangs Sonycistes... Avant d'en arriver là, défoncez-vous sur cette 32 bits, qui nous fait encore tant rêver. Prenez un ultime shoot, le fixe final pour stopper net en beauté. Vous ne le regretterez pas, car il s'appelle Resident Evil. C'est l'un des jeux les plus aboutis, les plus flippants, et les plus flingants de tous les temps. Le genre de jeu qui fait un genre à lui tout seul, et qui vous rend toxicomaniaque et insomniaque. Et pour ne rien gâcher, l'adaptation qui nous intéresse est l'un des meilleurs portages qu'il m'ait été donné d'encenser. En quelques mots, si la lecture vous déchire le crâne, vous pouvez en rester là, et en venir immédiatement aux mains. Filez à la boutique la plus proche, et approvisionnez-vous en Resident Evil. Superbe marchandise et trip top assuré.

Une femme devant une machine à écrire. Toute la perplexité du monde...

resident evil

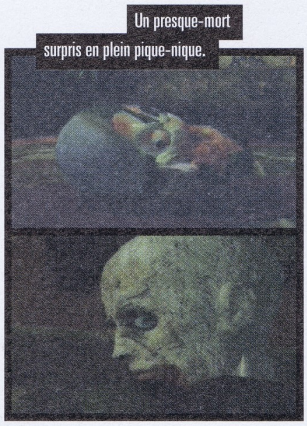
Lui, c'est rien. Juste un connard avec des lunettes de soleil.

Œil pour œil, sang pour sang

Le S.T.A.R.S, Special Tactics And Rescue Squad, est une unité d'élite, dirigée en sous-main par le gouvernement, et vouée à dissoudre, résoudre ou élucider des affaires qui grattent et qui puent. Une équipe de ces détectives-nettoyeurs-effaceurs est déposée en plein cœur d'un bois louche et lugubre. Évidemment, fait nuit. Et les agent du S.T.A.R.S ont beau être des pointures au sang-froid acéré, ça les vaccine pas contre la trouille. Ils connaissent le prestige de cette forêt. Ils ont vu les photos du dossier. Savent bien qu'on pourrait y tourner en snuff, et en une journée, les remakes d'Evil Dead, Massacre à la tronçonneuse, Bad Taste, Reanimator, le loup-garou de l'ombre, et tous les plus gros classiques hémoglobino-trouillométriques. Savent bien qu'ils ont pas tort de s'enfuir méthodiquement dans le plus pur style chiasse à l'homme : je cours droit devant, et j'me retourne toutes les cinq secondes pour vérifier que j'suis pas en train de m'faire amputer les fesses à coup de crocs, et pour tirer un coup de feu à l'aveuglette censé effrayer le poursuivant qui a toutes les chances d'être imperméable aux balles. Faut dire qu'ils ont tout de même des circonstances atténuantes. L'hélico, avec son pilote, les a laissés dans leur mouise, et l'un d'eux s'est déjà fait déchirer comme une feuille de papier Q. Leur assaillant est donc : 1/ très décidé 2/ très méchant 3/ très balaise et forcément 4/ très emmerdant. En plus, il pousse des grognements rauques, et tellement profonds que ça doit être un monstre qui connaît vachement bien son boulot. Un professionnalisme à vous glacer les poils et à vous hérisser le sang. Leur traque éperdue les mène dans un manoir gigantifique. Refuge forcé, qui d'entrée accueille nos lascars assez légèrement : déjà un disparu. Le jeu à proprement parler démarre à ce moment-là.

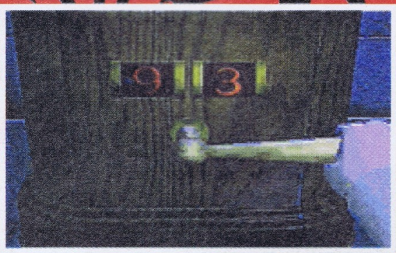
Un poulpe accroché au plafond en guise de lustre, c'est bien joli, mais encore faut-il s'assurer qu'il soit bien mort. Ne jamais vendre la peau du poulpe…

Un presque-mort surpris en plein pique-nique.



Premier contact avec le manoir en T ; pour terreur majuscule.

MATCH CONTRE D



AUCUNE ÉQUIVOQUE POSSIBLE, RESIDENT EVIL EST LE SUMMUM EN MATIÈRE DE FLIP, D'AVENTURE ET D'ACTION SUR SATURN. NOUS SOMMES LIBRES D'ALLER OÙ BON NOUS SEMBLE, ET L'ANGOISSE, LE STRESS ET LE BONHEUR SONT AU RENDEZ-VOUS À CHAQUE NOUVELLE SALLE. RESIDENT EVIL DEVIENT UNE RÉFÉRENCE EN LA MATIÈRE, ET QUELLE RÉFÉRENCE.

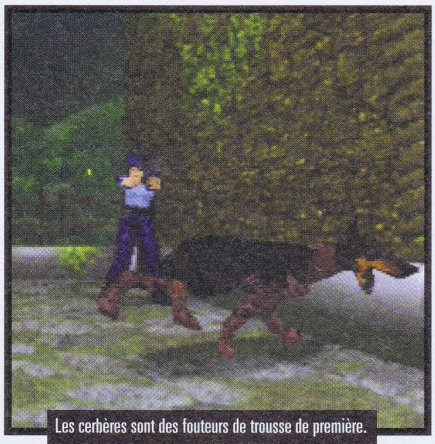
Neutraliser les ennemis au bazooka est une vraie partie de jouissance. Quatre styles de projectiles élèvent au rang de science la dézombification et la démutantisation.

Morceau type du mécanisme de peur bleue à rebondissement, que Resident Evil peut susciter. On bute plan-plan un premier mort-vivant. Un second arrive brusquement à revers, alors qu'on savoure encore le sang-froid dont on vient de faire preuve. On se retourne juste assez tôt pour décocher quelques bastos bien senties. Pas même le temps de remercier sa bonne étoile, que le premier zombie qui s'est relevé est en train de déglutir une tranche de notre cou.

Puissant, épuisant et puis sang

Tout le paragraphe précédent fait l'objet de la vidéo prologue de Resident Evil. Le sang y coule goresquement, exactement dans l'esprit malsain du jeu Et par bonheur bis, les dialogues parlés sont en anglais (malgré que la version que nous ayons testée soit japonaise). Ce qui rend le jeu globalement fort compréhensible.

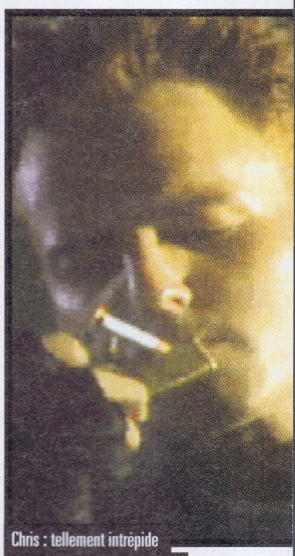
L'aventure ouvre ses portes dès que les rescapés pénètrent le castel. Ils sont trois : Jill, Chris et Barry. Prendre Jill équivaut à jouer en mode fastoche (naturellement, c'est une gonzesse). Chris, en difficultoche. Avec ce dernier, vous serez amené à rencontrer un quatrième protagoniste du S.TA.R.S, qui faisait partie d'une seconde équipe : Rébecca. Cette gentille fille pourra aider Chris lors de certaines phases. De même que Barry pourra prêter main virile à Jill. Ces trois personnages supplémentaires que vous rencontrez au gré de vos tribulations, déterminent les six fins possibles de Resident Evil. Selon que vous libériez que dalle, une ou deux de ces personnes, vous aboutirez à divers dénouements.



Les cerbères sont des fouteurs de trousse de première. Ils vous bondissent à la tronche sans arrêt.

Bio bazar de l'épouvante

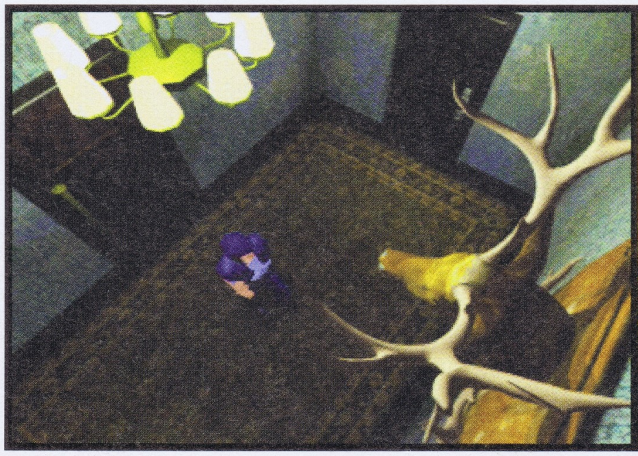
Quel est ce supplément d'arme qui rend Bio Hazard aussi inoubliable ? Un joueur, en effet, se souviendra longtemps, pour ne pas dire toujours, de son expérience bio «hazardeuse». C'est que justement, rien n'est laissé au hasard dans ce jeu. Où plutôt, toute sa subtilité consiste à laisser croire au joueur que tout peut arriver. Et tout arrive effectivement, sauf se lasser de l'aventure ou s'en désintéresser. Car l'habileté scénaristico-scénique de Bio Hazard est transportée par une richesse graphique et une crédibilité captivante. Comme tout bon jeu, il fait de nous l'otage de son histoire, de son devenir. Notre esprit se fond dans son intrigue. Nos sens dans son environnement. Une intrigue au sens strict qui joue furieusement sur les nerfs et l'effet de surprise. Un jeu sous haute tension. Alors évidemment, quand l'action éclate, ça fait des étincelles, ça dépote en vrac.



Chris : tellement intrépide qu'il ose encore fumer dans un jeu vidéo.

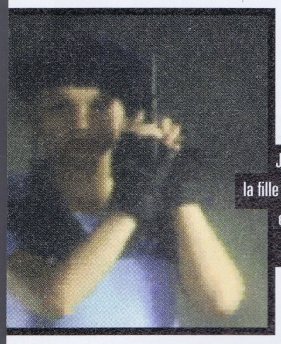
Qu'est-ce qu'il dit le monsieur ?

Pour ceux qui ne connaîtraient rien de rien à Resident Evil, c'est un combiné d'aventure et d'action. En fait d'aventure, on vous demande d'explorer une baraque où règnent l'horreur et la putréfaction, pour démêler les quelques énigmes qui vous séparent de la sortie. En fait d'armes, vous n'aurez qu'à rester en vie. Pour ça, faudra juste éclater la tronche de plusieurs dizaines de mutants protéiformes, ou de morts-vivants assoiffés et boulimiques. Sept armes vous assisteront dans cette tâche de dézombification, de dératisation lourde : couteau, beretta, fusil à pompe, bazooka, python 357, lance-flammes, lance-roquettes. Comme les clés et tous les autres objets, vous les découvrez aux détours de vos investigations. Idem pour les munitions.



Une araignée taquine plus effrayante que redoutable. En fait, elle est bondieusement redoutable, mais plus terrorisante encore.

resident evil



Jill, la fille facile et pourtant pas commode.

La baraque à barbaque

Resident Evil se déroule au sein d'un seul manoir. Il faut adjoindre au tour du propriétaire deux cours et l'annexe du gardien, et l'on tombe sur une bonne centaine de pièces. C'est juste assez pour tenir autant d'heures de jeu surjouissives et surprenantes. D'autant que Capcom vous a réservé, outre les six fins distinctes, quelques petites réjouissances et festivités de mieux en cas de réussite rapide. Dont ce mode Battle, propre à la version Saturn ; un Resident Evil entièrement arcade, horror-gunfight du meilleur goût.

La date

Resident Evil est une date. Parce qu'il est le premier jeu vidéo d'épouvante et de terreur à atteindre son but, autrement dit à faire pétocher, à impressionner aussi nerveusement le joueur. Peut-être le premier où l'on s'y croit assez pour se prendre ainsi au jeu. Sur Saturn, le phénomène n'a rien paumé de son ampleur comme de son emprise. L'aventure est toujours aussi sidérante, l'action aussi défoulantissime. Le succès plastique conserve tout son attrait. Les décors bitmap simulent impeccablement la 3D (prises de vue fabuleusement expressives), et les objets interactifs (persos ou meubles) s'y intègrent à merveille. Par rapport à la PlayStation, les premiers semblent seulement parfois plus colorés, alors que les seconds sont réellement plus grossiers. L'un dans l'autre les deux versions s'avèrent techniquement assez similaires. Les temps de chargement n'ont pas été raccourcis, et la bande-son est toujours hautement anxiogène.

Le Bio Haz'art

Parmi les petites touches psychologiques qui nous mettent dans le bain de sang et d'angoisse, il faut compter la restriction de l'inventaire. Impossible ainsi de transporter autant d'objets voulus. Il faudra entreposer le surplus dans des coffres répartis aux alentours du manoir. Pour éviter les va-et-vient-incessants-galères, les coffres communiquent heureusement entre eux. Par ailleurs, la sauvegarde «s'incarne» dans le jeu. Elle s'effectue par marquage d'un ruban encreur sur une machine à écrire. Les premiers sont limités et à trouver comme n'importe quel item, les secondes sont disséminées pareillement aux coffres. Enfin, d'autres procédés comme le perso qui recule avec frayeur lorsque vous faites marche arrière face à un monstre, ou l'usage paroxysmique des angles de vue achève de conférer à Resident Evil une ambiance terriblement unique, fascinante, terrorisante et infernale. La jouabilité elle, est diablement paradisiaque. ■

Deux symptômes trahissent irréfutablement la mort d'un zombie : il est décapité, ou il baigne dans une belle et visqueuse flaque de sang.

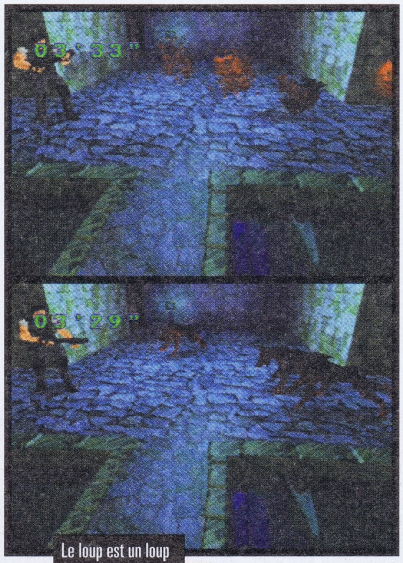
Nos S.T.A.R.Sistes tombent sur un os, et se replient devant la puissance ou le nombre de sons, ou ses prédateurs.

Une plante qui aurait pu sortir de la Petite boutique des horreurs si elle avait présenté une gueule pour engloutir sa ration de chair humaine.

Saillante de seins comme de croupe, Jill a décidément tout de l'héroïne du thriller horrifique de série super Z.

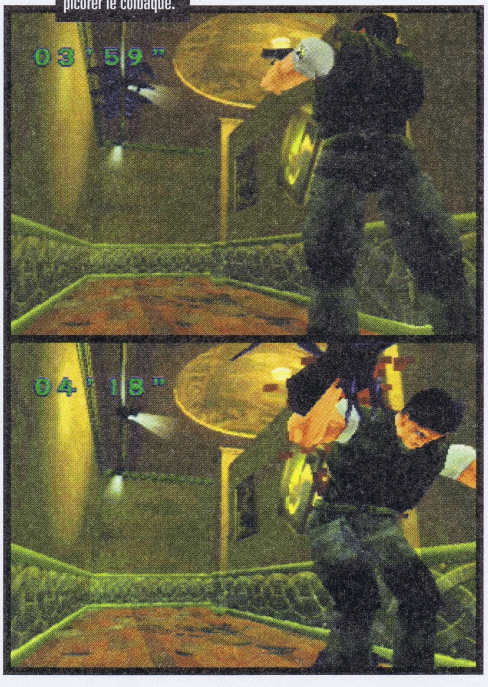
Resident Evil, l'intégral, garanti sans coupes lâches. La preuve en image.

Le plan du rez-de-chaussée. Enfantin.



Le loup est un loup pour l'homme. Le chien aussi. L'option Battle vous permet de jouer à une sorte de Resident Evil alpha prime, une fois le jeu terminé. C'est une flinguerie chronométrée qui s'étend sur trois stages, et qui ne vous fera épargner que vos seules munitions.

A moins de trouver la bonne arme pour liquider ces salopards de corbaques, vous risquez de vous faire assidûment picorer le colbaque.



EN RÉSUMÉ

LES PARENTS DE RESIDENT ONT TOUT PIGÉ À LA SCIENCE DU SUSPENSE. ON POURRAIT AUSSI CAUSER D'ART, TANT SA MISE EN SCÈNE PARAÎT NATURELLE ET IMPRÉVISIBLE. LA CERTITUDE RESTE QU'UN CHEF-D'ŒUVRE IMPOSANT VIENT D'ÉLIRE DOMICILE SUR LA SATURN, QU'IL EST PARFAITEMENT EN RÈGLE, ET QU'IL EST AUJOURD'HUI PSYCHOPATHIQUE POUR UN SATURNISTE DE PASSER À CÔTÉ. FASCINANT, TERRORISANT.

GENRE : AVENTURE/ACTION ▸ **ÉDITEUR :** CAPCOM ▸ **AUTRES STANDARDS :** PC , PLAYSTATION▸ **NOMBRE DE CD :** 1 ▸ **DIFFICULTÉ :** 2 DEGRÉS ▸ **NOMBRE DE NIVEAUX :** ▸ **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 ▸ **PASSWORDS :** NON ▸ **CONTINUES :** NON ▸ **SAUVEGARDE :** OUI

SON : 16/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 19/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRET : 19/20

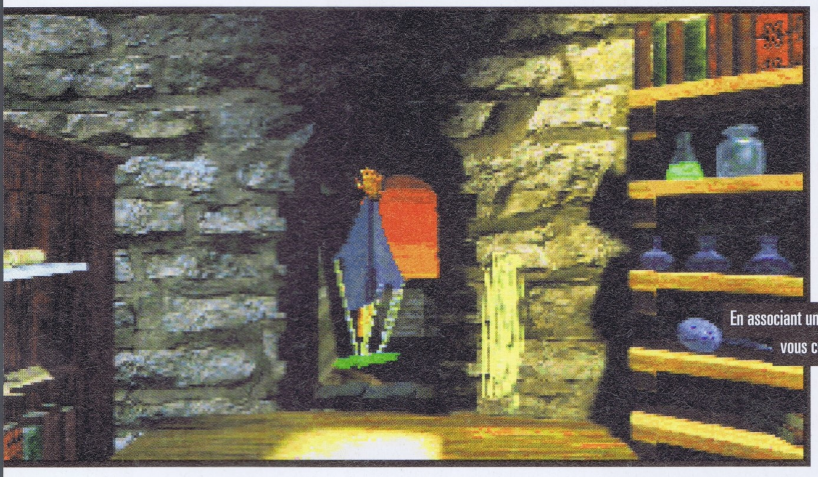
97%

Frankenstein Through the eyes of the monster

SATURN EUROPÉENNE

Voilà deux siècles que l'histoire de cette jeune Anglaise de 18 ans, Mary Shelley, fait frissonner le monde entier. Et ce n'est pas terminé, car ce jeu vous place dans la peau du monstre. C'est horrible, mais on aime ça !

FRANCIS

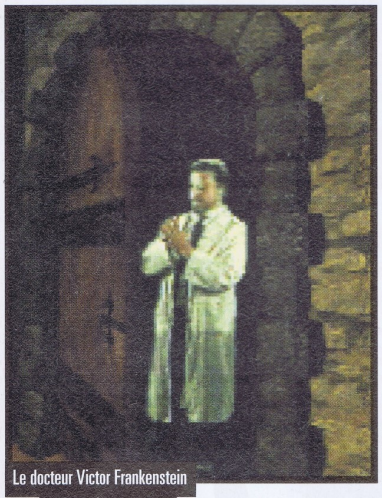


En associant un morceau de tissu et quatre cordelettes, vous créez un petit parachute. En y accrochant un étrange cristal, vous pourrez envoyer le tout par la fenêtre.

Mémorisez bien ce dessin qui vous permettra par la suite d'ouvrir une porte.

Victor Frankenstein

vient de réussir à redonner la vie à sa créature. Constituée de différents morceaux d'êtres humains fraîchement décédés, la tête d'un pendu, la main d'un meurtrier..., cette chose sans nom n'est autre que vous ! Les yeux maintenant ouverts, vous découvrez vos bras dans la douleur. Dorénavant, il ne tient qu'à vous de vous lever et de commencer votre aventure. Tel un nouveau-né, vous allez errer dans les différentes pièces avoisinantes, en essayant de comprendre ce qui vous arrive et ce que vous devez faire. Peu à peu, votre conscience s'éveillera et vous comprendrez, terrifié, ce que vous êtes... un mort-vivant !



Le docteur Victor Frankenstein vous parlera souvent (en anglais). Vous entendrez également vos propres réflexions.

Un click, et c'est tout

Le principe du jeu est simple. Vous déplacez une main sur un écran figé. Lorsque celle-ci pointe du doigt, c'est qu'il est possible d'aller dans cette direction. Dans ce cas, une nouvelle image apparaît. Lorsque la main se resserre, c'est qu'elle peut attraper un objet, activer un levier ou encore associer des éléments. Pour vous déplacer plus rapidement sur les côtés, les touches L et R sont utilisées. Des manipulations très simples donc, et, par conséquent, une maniabilité très bonne, étant donné que le déplacement de la main est précis, pas trop lent, ni trop rapide. En revanche, sur le plan de l'animation, ça ne se bouscule pas au portillon. Parfois le docteur intervient, incrusté en images de synthèse, mais les écrans sont figés, la majeure partie du temps. Il arrive tout de même que certaines choses s'animent telles qu'un cerf-volant, une armoire de bibliothèque découvrant un passage. Ces animations sont fluides, mais il est vrai que le jeu manque d'enthousiasme. Après tout, cela va tout à fait avec l'ambiance inquiétante de l'aventure, mais tout de même ! (je me répète là, non ?). Graphiquement en revanche, il n'y a quasiment rien à dire. Les décors sont plus vrais que nature. Dommage cependant que les lieux soient si sombres, mais là encore, ça fait partie de l'ambiance (je me répète là, j'en suis certain !).

Un scénario très original

Voilà donc une aventure longue et difficile qui, de plus, vous fera voir du paysage, puisque vous ne resterez pas dans le laboratoire du docteur. Un tour dans le jardin, des passages secrets comme il y en a souvent dans les châteaux, une cave, des

MATCH CONTRE

DISCWORLD 2

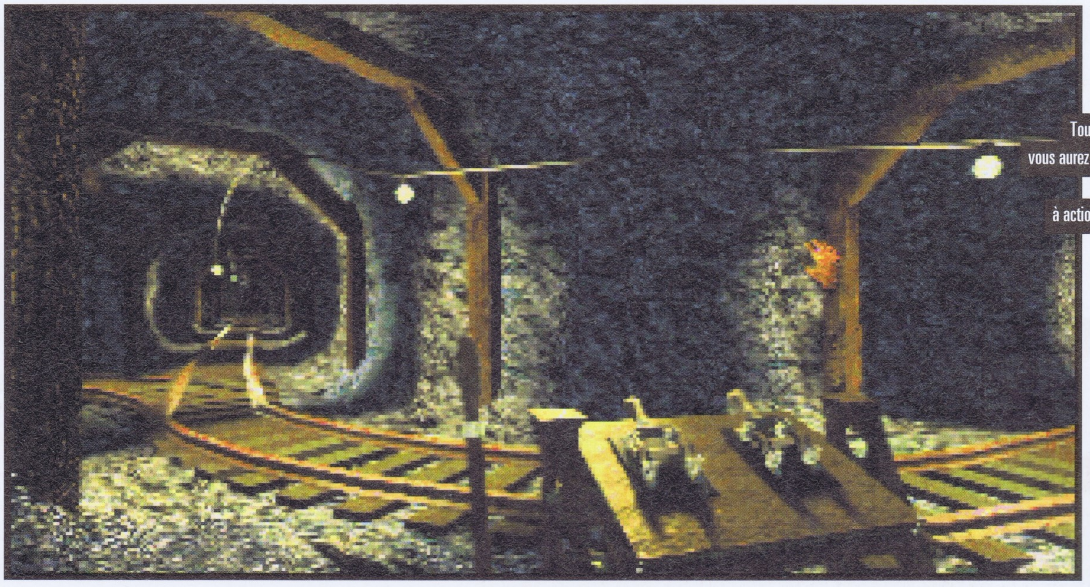
HUMOUR OU HORREUR, LÀ N'EST PAS LE PROBLÈME, CAR À CHACUN SES GOÛTS. TECHNIQUEMENT, FRANKENSTEIN EST UN POIL AU-DESSUS DE DISCWORLD 2. IL EST PLUS SIMPLE À UTILISER AUSSI, MAIS IL N'EST PAS TRADUIT EN FRANÇAIS. C'EST POUR CETTE UNIQUE RAISON QU'IL NE REMPORTE PAS CE MATCH.

+

TRÈS AGRÉABLE À MANIER, ON SE SENT TOUT DE SUITE À L'AISE, ET L'ON SE PREND TOTALEMENT AU JEU.

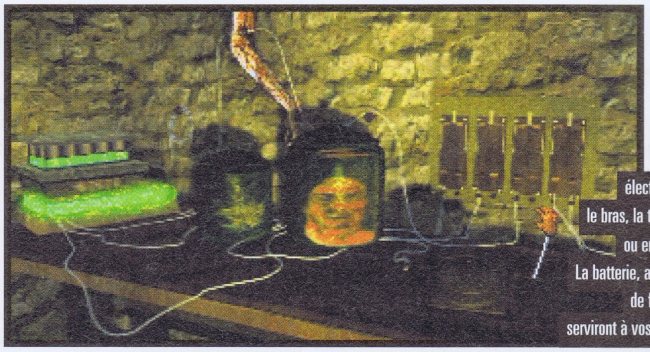
–

ON NOUS PREND POUR DES VACHES ANGLAISES !



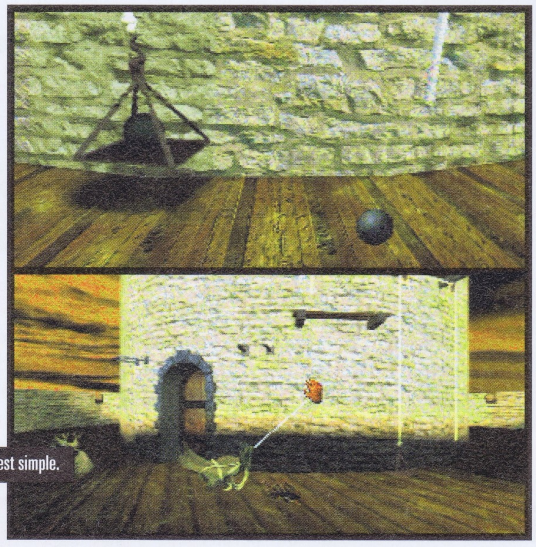
Tout comme dans la mine, vous aurez de nombreux interrupteurs à actionner par-ci, par-là.

Vous venez de mettre la main sur un document écrit en anglais ainsi que sur une clé.



Jouez avec les fils électriques pour animer le bras, la tête de chat ou encore la tête humaine ! La batterie, ainsi que le rouleau de fil accroché au mur serviront à vos propres expériences...

labyrinthes, une mine, etc. Le majordome et le jardinier du docteur vous menaceront même à l'occasion. Mais en général, c'est une aventure en solitaire que vous ferez, à la recherche d'informations et d'objets en tout genre. Des énigmes bien évidemment, et pas des plus simples ! Pour votre plus grand plaisir aussi, sachez que quatre fins seront possibles. Voilà qui vous poussera à reprendre le jeu même une fois terminé. Un très bon titre, intéressant, captivant, mais pour lequel on se demande bien pourquoi il n'a pas été traduit en français (textes et voix), alors que cela a été le cas pour la version PC ! ■



Des boulets, un plateau, une corde, l'énigme est simple. Que faire maintenant de la corde qui entoure les cornes de cerf ?

Le système est prêt à capter l'énergie dès qu'un orage éclatera.

EN RÉSUMÉ

MALGRÉ LE PETIT HANDICAP DE L'ANGLAIS, CE JEU D'AVENTURE EST PASSIONNANT, INQUIÉTANT, INTRIGANT... LONG, ASSEZ DIFFICILE ET ERGONOMIQUE, IL TRAITE PARFAITEMENT LE THÈME DU MONSTRE DE FRANKENSTEIN. UN TRÈS BON JEU, MAIS DANS UN STYLE PEU SPECTACULAIRE, IL FAUT L'AVOUER.

127

GENRE : AVENTURE ▸ ÉDITEUR : INTERPLAY ▸ EXISTE SUR : PC/PS ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : DIFFICILE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : N.S. ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 17/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRÊT : 16/20

85%

independence day

SATURN EUROPÉENNE

Tiré du film du même nom, Independence Day, le jeu, vient tout juste de voir le jour sur Saturn. Nous nous sommes penchés dessus pour voir de quoi il s'agissait exactement...

En tout et pour tout, ce sont dix avions que vous pourrez piloter.

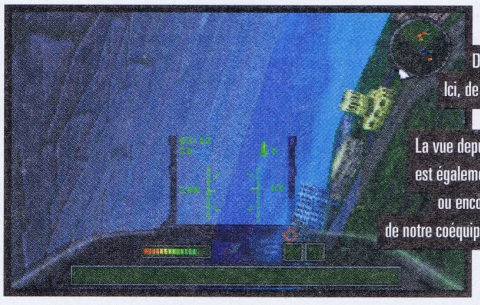
CEUX QUI N'ONT PAS VU LE FILM

FRANCIS

vont tout de même en avoir un aperçu, grâce à un grand nombre de séquences cinématiques. La qualité de l'image est moyenne, mais cela suffit à nous mettre dans le bain, à nous donner l'envie de sauver la terre contre ces sales extraterrestres, et même d'aller voir le film ! Ne pensez pas qu'il s'agisse d'un simulateur de vol, vous serez déçu. Certes, plusieurs avions de maniabilité différente sont disponibles (F117, X-29, YF-23, YF-22, F-16 FALCON, SU 27 Flanker, Eurofighter, F-15 Eagle, A-10 Warthog, F/A-18), certes un mode deux joueurs en duel est proposé mais dans les deux cas, le combat aérien reste basique, et ressemble bien plus à un tir au pigeon qu'à une balade bucolique en Cessna. Les commandes sont ici extrêmement limitées : montée, descente, virage à droite ou à gauche, accélération, décélération, et tir ! De plus, lorsqu'on se prend un building en pleine face, l'avion ne bronche pas, seule une barre d'énergie se verra sensiblement modifiée à la baisse. Plus de réalisme, bien qu'il s'agisse d'un scénario fiction, aurait été appréciable. Mais le principal défaut du jeu concerne les graphismes. Des pâtés pixélisés, et plutôt sombres qui n'enchantent pas vraiment. Au niveau du jeu proprement dit, on a vraiment beaucoup de mal à rentrer dans l'ambiance. Non seulement parce que les graphismes sont ratés, mais aussi parce que l'action manque singulièrement d'intérêt. Poursuivre les ennemis extraterrestres, et les shooter dès qu'ils sont dans votre ligne de mire. Exaltant, non ? En plein vol, vous aurez des bonus à ramasser tels que de l'armement, de la pharmacie, des options d'invincibilité, des options «avions» qui vous permettront pour la mission suivante de choisir d'autres avions... Globalement, le jeu n'a vraiment que peu d'intérêt, heureusement que les missions sont assez variées, ce qui lui confère une durée de vie un poil plus longue. Cela dit, pour jouer longtemps à Independence, il faut en vouloir.. ■

Le mode deux joueurs consiste en un duel sans merci.

En plein dans le mille. Facile, avec les missiles à tête chercheuse.



Deux vues sont possibles. Ici, de l'intérieur du cockpit. La vue depuis notre missile est également disponible, ou encore celle de notre coéquipier.

EN RÉSUMÉ

IL EST SI LAID QUE LE JEU SÉDUIT BEAUCOUP MOINS. ENSUITE, MALGRÉ LE MODE DEUX JOUEURS, LA MANIABILITÉ CORRECTE, LES MISSIONS ET TOUTES LES OPTIONS, INDEPENDENCE DAY NE PARVIENT PAS À VÉRITABLEMENT DÉCOLLER. UNE PETITE AMBIANCE, AINSI QU'UNE ANIMATION PAS ASSEZ SPECTACULAIRE Y SONT AUSSI POUR QUELQUE CHOSE.

2703097

GENRE : SHOOT'EM UP ▸ ÉDITEUR : FOX INTERACTIVE ▸ EXISTE SUR : PS/PC ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : N.C. ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : OUI

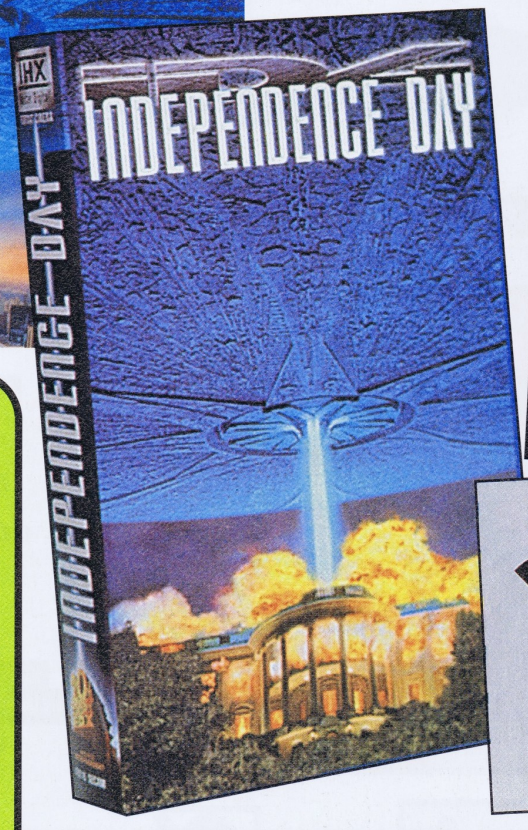
SON : 13/20
GGRAPHISME : 9/20
ANIMATION : 11/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRET : 12/20

70%

20th Century Fox Home Entertainment — Electronic Arts — Fox Interactive

DEPUIS LE 20 AOUT, INDEPENDENCE DAY EST SUR TOUS LES FRONTS

en vidéo K7 et sur Sega Saturn



LES QUESTIONS

1/ Quel est le nom du distributeur de Independence Day sur Saturn ?

- ***a. Electronic Arts***
- ***b. Arts & Electroniques***
- ***c. 20th Century Fox Home Entertainment***

2/ Quel est le réalisateur du film Independence Day ?

- ***a. Roland Emmerich***
- ***b. Jeff Goldblum***
- ***c. David Cronenberg***

3/ Combien de missions comporte le jeu Independence Day sur Saturn ?

- ***a. 5***
- ***b. 7***
- ***c. plus de 10***

QUESTION SUBSIDIAIRE : Imaginez une mission à bord de votre vaisseau

1e au 20e prix : La cassette vidéo Independence Day + le jeu Independence Day sur Saturn

21e au 50e prix : La cassette vidéo Independence Day

51 au 60e prix : 1 T-Shirt Independence Day + 1 T-Shirt Electronic Arts

(entourer la lettre correspondant à la bonne réponse)

Réponse 1 : A B C

Réponse 2 : A B C

Réponse 3 : A B C

Réponse-question subsidiaire :

LE RÈGLEMENT

1) Electronic Arts, 20th Century Fox Home Entertainment et Mega Force organisent un concours qui sera clos le 23 septembre 1997 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Electronic Arts, 20th Century Fox Home Entertainment et de Mega Force.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 20 octobre1997.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN REPONSE

Le scénario (10 lignes maximum) sera à renvoyer sur papier libre avant le 23 septembre 1997 à Mega Force / Concours Independence Day, 6, Bd du Général Leclerc. 92115 CLICHY Cedex
REMPLIR LE BULLETIN DE PARTICIPATION EN LETTRES CAPITALES SVP.

Nom :

Prénom : Âge :

Adresse :

Code Postal : Ville :

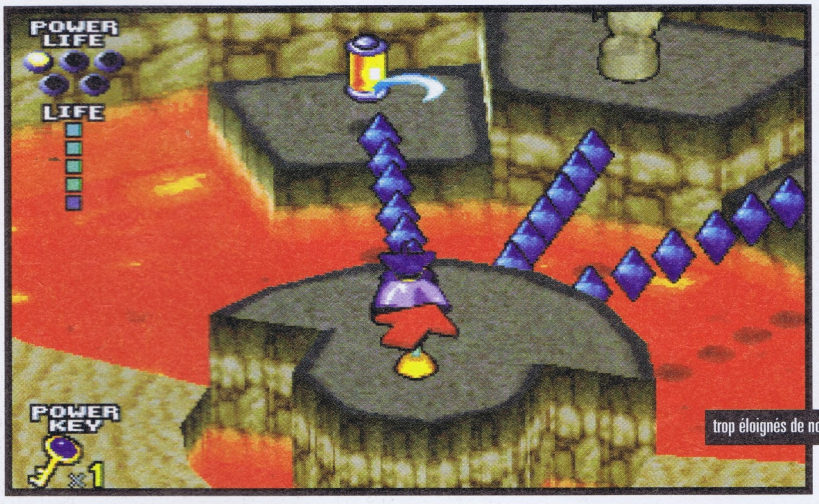
Modèle d'ordinateur ou de console :

© 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. «Twentieth Century Fox», «Fox» et leurs logos sont la propriété de Twentieth Century Fox Film Corporation. Independence Day TM et © 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation.

© 1997 Electronic Arts. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées de Electroic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.

willy wombat

SATURN JAPONAISE



Notre boomerang est super utile pour toucher les objets trop éloignés de nous. On lui trouvera aussi d'autres applications.

Ressemblant quelque peu au très illustre Gauntlet, Willy Wombat y remplace la vue de dessus par une représentation du décor entièrement en 3D, et un système de rotation baptisé AQV. Voyons ce que cela donne...

FRANCIS

Un téléporteur ! Seule manière de savoir où il mène, se jeter dedans. Attention aux mauvaises surprises...

AQV pour Advanced Quarter View.

C'est ce système qui va vous permettre de vous repérer dans les labyrinthes en 3D où vous serez plongé. À l'aide des boutons L et R, vous pourrez tout simplement faire tourner le décor autour de votre personnage, et ainsi révéler les parties qui étaient hors de votre champ de vision. La rotation se fait rapidement, puisque seulement quatre secondes environ sont nécessaires à faire un 360°, et l'animation reste totalement fluide. Techniquement, l'ensemble est plutôt sympa, mais à la longue... Vous verrez qu'en cours de jeu vous serez sans cesse en train de faire des rotations. À force, ça fatigue, sans compter toutes les fois où l'on se trompe de sens de rotation ! En raison de la vue du décor prise du dessus, votre champ de vision est assez restreint. Une vue isométrique plus douce aurait peut-être été plus agréable... Quoi qu'il en soit, il est super plaisant de se balader dans un univers en 3D au relief excellent. À maintes occasions, des blocs en tout genre se mettront en mouvement parce que l'on aura marché sur une dalle, par exemple. Ainsi, l'on verra se former un escalier, ou encore apparaître un passage. Bien qu'assez triste au début, Willy Wombat devient de plus en plus intéressant, sachez-le ! Les objets à trouver et les options à ramasser ne permettent pas de qualifier Willy Wombat de jeu d'aventure. Néanmoins, les labyrinthes, les clés à trouver, et les épreuves d'agilité constituent un vrai challenge.

Le Wombat de Willy

Notre personnage se défend avec un boomerang, qu'il peut utiliser comme un bâton tenu dans la main, afin de tabasser les ennemis proches, ou encore le lancer. Le boomerang reviendra toujours dans ses mains, effectuant même des rebonds contre les murs s'il le faut ! Willy pourra aussi courir pour prendre de vitesse l'adversaire, par exemple, et également effectuer des coups spéciaux qu'il appren-

STEAMGEAR MASH

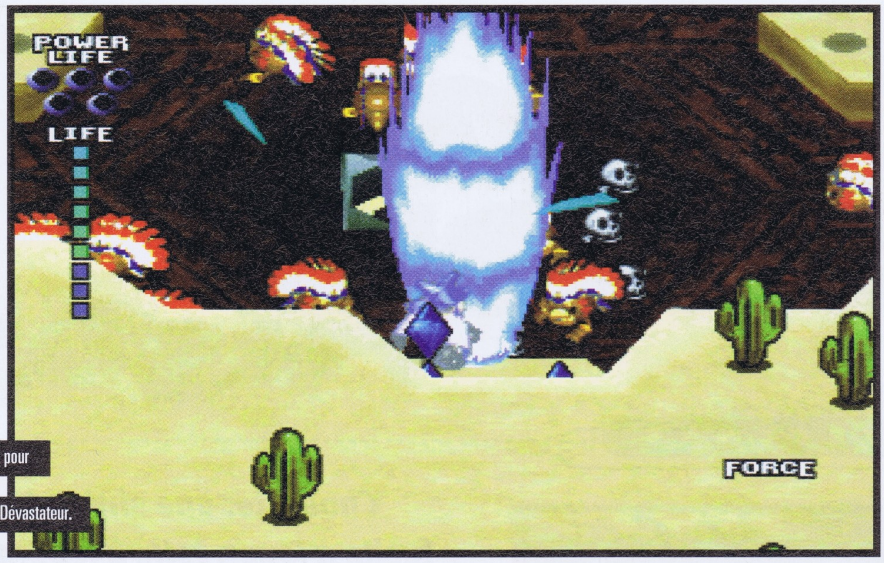
LA DURÉE DE VIE EST BEAUCOUP PLUS COURTE POUR STEAMGEAR MASH, ET MÊME SI LE ROBOT QUE L'ON DIRIGE POSSÈDE DES COUPS INTÉRESSANTS, ET QUE LE GRAPHISME EST RIGOLO, C'EST WILLY WOMBAT QU'IL FAUT PRENDRE. L'ACTION Y EST PLUS INTENSE ET L'INTÉRÊT PLUS PRONONCÉ.

+

LE JEU EST D'UNE BONNE DIFFICULTÉ, IL FAUT FOUILLER PARTOUT, ET OUVRIR DE NOMBREUX PASSAGES.

–

C'EST FATIGANT D'ÊTRE CONSTAMMENT EN TRAIN DE FAIRE DES ROTATIONS DE L'ÉCRAN. UNE VUE PAS ASSEZ LARGE.



Trouvez des vieux livres pour apprendre des coups spéciaux comme celui-ci. Dévastateur.

Parfois il sera possible de jeter un œil à la carte du niveau. Pratique pour savoir où l'on n'est pas passé !

Les ennemis deviendront de plus en plus nombreux, agressifs et résistants.

Les épreuves d'agilité ne manqueront pas ! Attention aux chutes, aux piques, aux boules de feu...

Ne sortez pas du niveau sans avoir votre compte de diamants, et ramassez les grosses boules pour augmenter votre niveau de résistance.

dra au fil de sa mission. Des actions assez simples, mais une maniabilité qui manque un peu de souplesse, et qui vous poussera peut-être à l'erreur (tir en diagonale, pas toujours facile, placement parfois difficile...). Graphiquement, les textures rendent bien. La roche, la lave, le sol..., ne sont pas du tout pixélisés. Par contre, c'est beaucoup moins évident pour les ennemis. Ils n'ont pas une apparence très finie, et leur animation est vraiment très simplifiée. Globalement, le jeu n'est pas assez spectaculaire. Rares sont les éléments du décor en perpétuel mouvement, et les explosions n'en jettent pas plus que cela. Enfin, un petit mot sur l'ambiance sonore qui, sans être merveilleuse, à cause d'effets sonores pas assez marqués, arrive tout de même à nous emballer par certaines musiques particulièrement bien rythmées. Un ensemble qui tient donc la route, sans pour autant nous fair décoller plus que ça. ■

Utilisez les boutons L et R pour faire tourner le décor autour du personnage, et ainsi explorer les moindres recoins.

EN RÉSUMÉ

LE JEU VAUT LE COUP, ASSEZ LONG, PAS TROP DÉLICAT À MANIER, ET D'UNE BONNE DIFFICULTÉ. ON Y DÉCÈLE AUSSI UN SOUPÇON D'AVENTURE, ET UN INTÉRÊT QUI NE CESSE DE GRANDIR. DOMMAGE QUE L'ANIMATION DES ENNEMIS SOIT SI PEU ÉVOLUÉE. UN JEU À DÉCOUVRIR.

127

GENRE : ACTION ▸ ÉDITEUR : HUDSON SOFT ▸ AUTRES STANDARDS : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : DIFFICILE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : N.C. ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : OUI ▸

SON : 14/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 16/20

85%

jonah lomu rugby

SATURN EUROPÉENNE

Quand la France joue contre la Thaïlande, la supériorité du pack «France» est toujours éclatante.

Chouette, une simulation de rugby facile à jouer, jolie à regarder, et qui a le mérite d'être la première sur Saturn. Nous ne pouvions pas rater ça, alors on a passé le short et on a mangé des pâtes pendant une semaine avant le test. Les sucres lents, on n'avait jamais encore testé, qu'est-ce qu'il ne faut pas faire pour vous !

OLIVIER

MATCH CONTRE

RIEN

Il est plutôt rare de ne pas trouver de jeux pour un «match contre» dans Megaforce, mais dans le cas de Jonah Lomu, il nous a réellement été difficile de trouver un produit pouvant faire office d'adversaire. Le jeu de rugby le plus récent est sorti sur Super Nintendo et c'est Blanco qui brillait. Mais sur Saturn, pas de Blanco ni de ballon ovale, rien, le désert. Faute de combattants, c'est donc Jonah Lomu Rugby qui l'emporte haut la main ! Et de toutes façons, ce n'est pas volé, parce que c'est un sacré bon jeu sur Saturn.

Le rugby, peuchère,

c'est comme une religion pour nous et bon, sur Saturn, on ne pouvait pas vraiment s'extérioriser parce qu'il n'existait que des simulations de basket, de foot, de bagnole, mais pas de rugby. Aujourd'hui, on est content parce que l'on va pouvoir jouer sur Saturn, ce qui évitera à nos collègues de se manger des beignes et des ballons dans les couloirs à la pause café. Maintenant, on joue dans un coin face à notre écran, et on se file juste des baffes discrètement quand il y a de la triche. Par exemple, quand on prend les All Blacks ou les Anglais, on gagne plus facilement, c'est dégueulasse, je vois pas pourquoi moi... Ah, parce que le jeu est développé par des Anglais, ok, ok ! Autre moyen de gagner : vous prenez les Français, et pour être sûr de ne pas froisser votre sentiment nationaliste, vous jouez contre les Japonais ou les Camerounais !

Les cinq stades dispos dans cette simulation sont Tallyfield, Hagley Road, Aston Road, Ballydown Park et le jardin de ma grand-mère à Douai.

Monsieur Propre

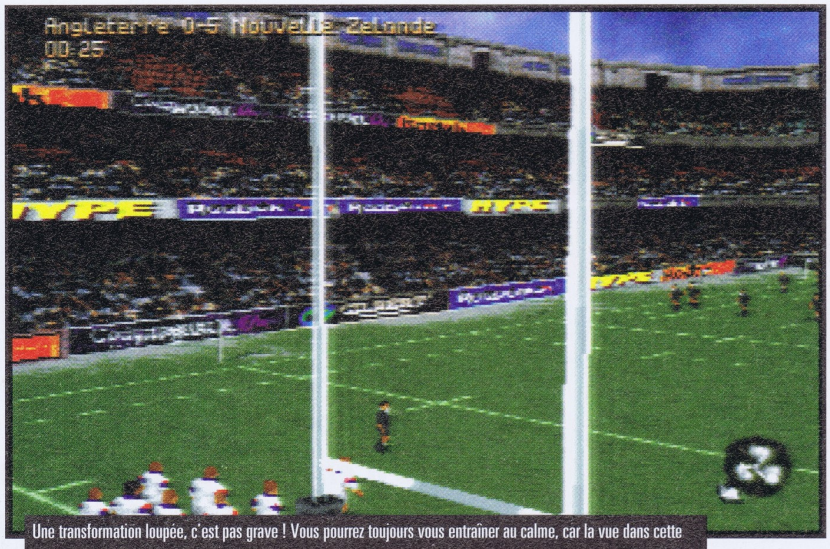
Ben oui, Jonah Lomu est un jeu hyper complet bourré de statistiques, de vraies équipes, de vrais maillots lavés avec M. Lomu, de vrais noms de joueurs, tout ce qu'il faut pour une simulation sportive. Même la jouabilité est bonne, c'est vous dire ! Tout le monde peut jouer rapidement à Jonah Lomu Rugby, c'est un vrai régal de prise en main. Les trois touches principales de la manette s'affichent en bas de l'écran, et une instruction à côté leur alloue une fonction comme le tir, la passe, la mêlée et j'en passe. Résultat : en temps réel, vous choisissez la bonne fonc-

+

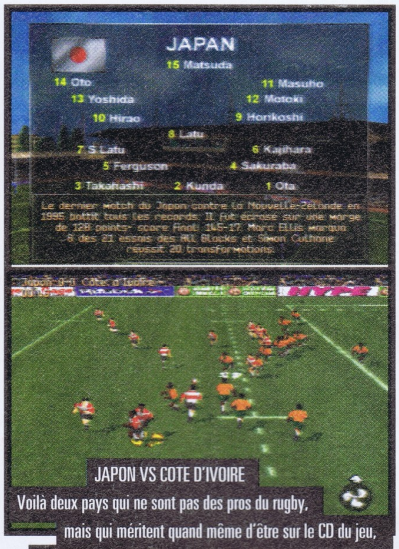
ON PEUT CHOISIR LES TACTIQUES FACILEMENT. L'ANIMATION EST FLUIDE. MÊME LES DÉBUTANTS AIMERONT.

-

LES COMMENTAIRES EN FRANÇAIS SONT NULS. C'EST DU RUGBY, IL Y EN AURA QUI N'AIMERONT PAS ! LES COMMENTATEURS SONT PLUS QUE NULS. J'AIME VRAIMENT PAS LES COMMENTAIRES !

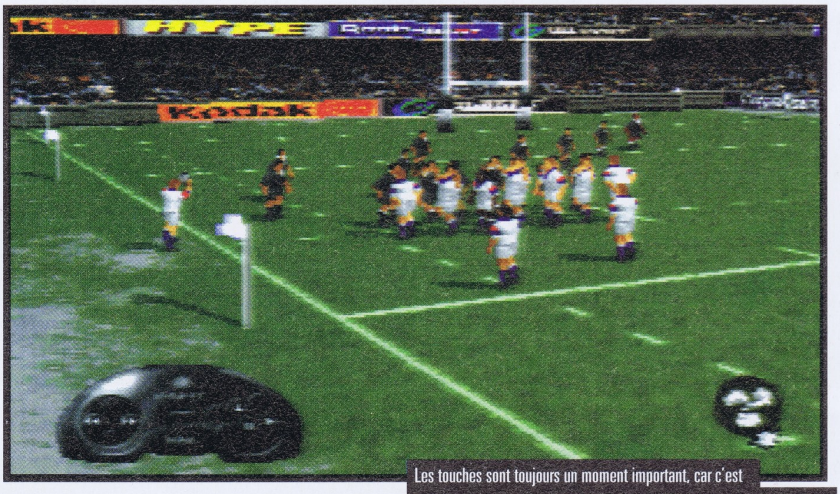


Une transformation loupée, c'est pas grave ! Vous pourrez toujours vous entraîner au calme, car la vue dans cette phase de jeu est vraiment bien choisie par les programmeurs.



JAPON VS COTE D'IVOIRE

Voilà deux pays qui ne sont pas des pros du rugby, mais qui méritent quand même d'être sur le CD du jeu, puisque cette simulation se veut la plus réaliste possible, et que ces pays jouent au rugby. La preuve : le Japon a perdu 145 à 17 contre les All Blacks en 95 !



Les touches sont toujours un moment important, car c'est l'occasion de savoir qui saute le plus haut. Sur un terrain enneigé, c'est plus risqué mais ça fonctionne aussi.

Il existe plusieurs vues différentes, trois au total, dont la vue dans le sens du terrain et deux vues latérales des tribunes.

tion sans avoir à vous remémorer les actions par rapport aux touches, comme c'est le cas dans les autres jeux, le foot américain, par exemple.

Monsieur Plus

Techniquement, zéro reproche à faire puisque les trois vues du jeu (deux latérales et une dans le sens du terrain en gros plan) permettent de bien visualiser des joueurs modélisés avec réalisme, et qui se déplacent rapidement sans ralentissement. Les différentes conditions météo sont là pour faire varier le jeu mais aussi son aspect esthétique. On peut ainsi jouer sous la pluie, la neige ou un soleil de plomb dans cinq stades différents. Matche amicaux ou tournois, il y en aura pour tout le monde, puisque le jeu propose cinq modes différents. Bref, Jonah est un type formidable, un grand champion, et a donné son nom à un jeu vraiment bien ficelé sur Saturn et ce, pour tout public. ■

Le jeu aérien est toujours un grand moment en rugby, même si ce n'est pas la partie la plus importante. On peut par contre en profiter pour progresser plus vite.

EN RÉSUMÉ

JONAH LOMU, C'EST DU TOUT CUIT, PARCE QUE CELA FAIT MOINS MAL QU'EN VRAI, ET PUIS C'EST DRÔLEMENT BIEN FICHU SUR SATURN. SI VOUS N'Y CONNAISSEZ RIEN EN RUGBY MAIS QUE VOUS AVEZ BIEN ENVIE DE VOUS CHANGER LES IDÉES, VOILÀ DE QUOI VOUS ÉCLATER UN BON MOMENT AVEC UN JEU DE SPORT FACILE À MANIER ET FACILE À REGARDER. BEN OUI, MALGRÉ LES DEUX MILLIONS DE JOUEURS SUR LE TERRAIN, ON ARRIVE À BIEN DISCERNER LA BALLE, LES ATTAQUANTS ET LES DÉFENSEURS, DU GÂTEAU, CE JEU !

GENRE : SIMULATION SPORTIVE ▸ **EDITEUR :** CODEMASTERS ▸ **EXISTE SUR :** PLAYSTATION ▸ **NOMBRE DE CD :** 1 ▸ **DIFFICULTÉ :** MOYENNE ▸ **NOMBRE DE NIVEAUX :** 5 MODES DE MATCH ▸ **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 OU 2 ▸ **PASSWORDS :** OUI ▸ **CONTINUES :** NON

SON : 14/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 15/20

87%

sonic jam

SATURN EUROPÉENNE

À l'instar des «Namco Museum», Sega lance sa compilation de vieux hits Megadrive. Une sorte d'encyclopédie d'un genre nouveau concernant le vaste monde de Sonic.

FRANCIS

CE JEU VA VOUS PERMETTRE

deux choses. D'abord, de rejouer aux Sonic de la Megadrive, à savoir le tout premier Sonic, Sonic 2, Sonic 3 ainsi que Sonic & Knuckles selon le même principe que la cartouche. Vous les trouverez dans leur version originale, mais vous pourrez également choisir des niveaux de difficulté plus simples, ou encore accéder directement aux niveaux bonus. En second lieu, Sonic Jam vous permet aussi de consulter des centaines d'informations concernant Sonic en vous rendant dans la partie «Sonic World». Là, vous déplacerez Sonic dans un monde en 3D (trois vues sont proposées et les boutons L et R permettent des rotations autour du personnage), et vous pourrez pénétrer dans différents bâtiments afin d'écouter les musiques des jeux Sonic, voir des vidéos, et mater plein de dessins et croquis, par exemple. Dans cette partie «Sonic World», vous pouvez également jouer, puisque huit épreuves chronométrées vous seront successivement proposées. Un «petit» jeu par sa durée de vie, mais un grand jeu par sa réalisation qui est digne d'une console 32 bits ! Les notes pour le son, le graphisme, l'animation et la maniabilité concernent uniquement la partie technique. Les jeux Megadrive datant de l'ancienne génération... La note intérêt ainsi que la note générale concernent, quant à elles, l'ensemble du produit. Dommage qu'il n'y ait pas sur ce CD tous les jeux Megadrive et Game Gear, et pourquoi pas Mega-CD, concernant le petit hérisson bleu, ce qui aurait donné plus de valeur à cette compilation. Néanmoins, il y a déjà de quoi jouer pendant des heures et des heures. Sonic Jam est globalement une bonne encyclopédie que l'on consulte avec plaisir. À noter que la maniabilité de Sonic est restée grosso modo la même à travers le temps, et c'est d'ailleurs encore le cas dans la partie «Sonic World». Le personnage manque un peu d'énergie, ce qui ne facilite pas les manipulations, surtout lorsqu'il s'agit de sauter sur de petites plates-formes en mouvement ! Cette partie aurait mérité d'être un véritable jeu, c'est un peu dommage... ■

Grâce à cette plate-forme mobile, vous allez réussir à crever d'un coup de tête ce gros ballon.

Vous trouverez ainsi cinq palaces. Celui-ci traite de la sortie de tous les jeux avec Sonic.

Nous voici dans Sonic 2. Un jeu datant de Noël 92 !

L'une des huit épreuves de «Sonic World» consistera à s'agripper à Tails en plein vol !

EN RÉSUMÉ

CETTE COMPILATION DE 4 HITS MEGADRIVE POSSÈDE ENCORE UN POTENTIEL D'AMUSEMENT, MÊME SI TECHNIQUEMENT LA PAGE A ÉTÉ TOURNÉE. LA PARTIE «SONIC WORLD» EST D'UNE PRÉSENTATION IRRÉPROCHABLE. DOMMAGE QU'IL NE S'AGISSE PAS D'UN JEU À PART ENTIÈRE. DU COUP, SONIC JAM NE S'ADRESSE QU'AUX COLLECTIONNEURS NOSTALGIQUES.

GENRE : COMPILATION ▸ ÉDITEUR : SEGA ▸
AUTRES STANDARDS : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NOMBRE DE JEUX : 5 ▸
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 16/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRÊT : 15/20

80%

mechwarrior 2 31st Century Combat

SATURN EUROPÉENNE

Un robot c'est impressionnant, et la seule idée d'en contrôler un nous fait déjà hérisser les poils sur tout le corps. Reste à voir si dans le jeu les sensations seront les mêmes...

FRANCIS

RIEN DE TEL

que quelques chiffres pour entamer la conversation. 12 robots très différents, 10 planètes climatiquement tout aussi variées, 28 types d'armes au total, 8 sortes de «power-ups» à glaner sur le terrain (invisibilité, invincibilité, récupération des points de vie, augmentation de la cadence de tir, vitesse de pointe accrue, réacteur de saut, réapprovisionnement des armes...), 48 missions plus 1 mode Entraînement, ainsi que 1 mode de jeu rapide qui vous plonge directement dans l'action, voilà globalement ce qui vous est proposé. En terme de missions, vos objectifs consisteront à détruire d'autres robots ainsi que des bâtiments, ou tout au contraire à assurer des protections, tel un garde du corps. S'il est vrai qu'un mode deux joueurs aurait ici donné un meilleur intérêt au jeu, le problème est néanmoins ailleurs. Le maniement des robots n'est pas un plaisir de tous les instants. Les déplacements sont plutôt lourds. Normal, direz-vous, étant donné la taille et le poids des bestiaux. Certes, mais le résultat c'est que l'on se traîne ! L'animation n'est pas très rapide donc, et présente parfois même des bugs d'affichage dans la 3D, notamment lorsque l'on grimpe sur une montagne. Ah oui, vous évoluez librement dans le décor en 3D, ce qui est déjà une bonne chose en soi ! Malheureusement, les collisions ne sont pas super bien gérées, les robots se bloquent les uns sur les autres (pas nerveux le moteur pour repartir), et même dans le décor qui est d'ailleurs en général très pauvre. Les textures sont elles aussi pixélisées, et seul le ciel est véritablement beau. À regretter également une seule vue, celle de l'intérieur du cockpit du robot. Quant à l'ambiance sonore, il n'y a pas là non plus lieu de s'émouvoir bien que certaines musiques sortent du lot, et que les effets sonores cartonnent parfois. Une réalisation moyenne qui manque de spectacle, d'explosions, et un intérêt guère plus élevé. Si vous recherchez un jeu plus excitant, plus speed, allez donc voir du côté de chez Amok.... ■

Cherchez autour de vous les «power-ups», afin de réparer votre robot et de l'améliorer

12 robots, en poids, en vitesse, en blindage et en armement différents sont proposés tout au long des missions.

Certains robots ont la faculté de voler. Surveillez donc le ciel !

En visant bien vous pourrez immobiliser un adversaire en lui explosant un membre inférieur.

EN RÉSUMÉ

LA DIFFICULTÉ ET LA LONGUEUR DU JEU PEUVENT CERTES LUI APPORTER UNE TOUCHE D'INTÉRÊT. MAIS AVEC UNE MANIABILITÉ PEU EXCITANTE ET UNE RÉALISATION SANS ÉCLAT, LE DEGRÉ D'AMUSEMENT N'EST PAS TRÈS ÉLEVÉ. DE PLUS, RÉSERVÉ À UN SEUL JOUEUR, LE TEMPS VA VOUS SEMBLER BIEN LONG. UN JEU MOYEN.

GENRE : SHOOT'EM UP ▸ ÉDITEUR : ACTIVISION ▸ EXISTE SUR : PS/PC ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 48 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ PASSWORDS : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 14/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITÉ : 13/20
INTÉRET : 13/20

78%

Samuraï Spirit RPG

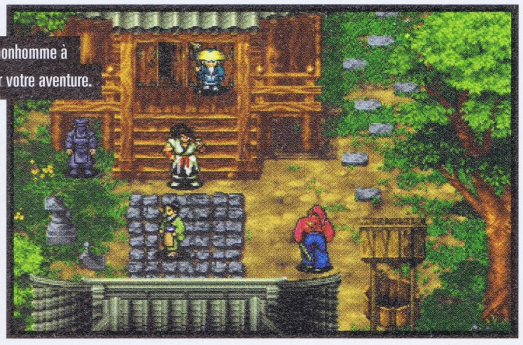
SATURN JAPONAISE

Samuraï Spirit n'est pas inconnu de nom. Jeu de combat avant tout, nous l'avions découvert sur Megadrive, et aussi sur Saturn. Nous le retrouvons maintenant sous forme de jeu de rôle !

FRANCIS

UNE FOIS VOTRE HÉROS

-ou héroïne-choisi parmi les six personnages proposés, c'est en partant de son village que vous débuterez l'aventure. Ainsi, vous pourrez vous retrouver en pleine forêt amazonienne, aussi bien que dans un paysage enneigé. Voilà un élément qui met de la gaieté et de la variété à la partie. De plus, deux scénarios sont proposés ! Le principe de ce jeu de rôle n'est pas novateur, bien que quelques points soient tout particulièrement intéressants. Au total, vous pourrez contrôler jusqu'à trois personnages, et vous formerez vous-même votre équipe en cours de jeu parmi presque une dizaine d'aventuriers. Le jeu est organisé en trois parties. Dans l'une des trois, vous déplacez votre groupe dans la forêt, dans les villages, vous pouvez discuter avec les gens, et entrer dans les magasins pour faire quelques courses, par exemple. Dans une autre, vous vous déplacez sur la carte pour vous rendre vers des montagnes, ou vers un autre village. Un bateau vous sera utile afin d'aller d'un continent à un autre. Enfin la dernière partie concerne les combats. Chose intéressante, vous ne vous contenterez pas seulement de donner les ordres de bataille, mais vous y participerez activement si vous le désirez. En effet, tout comme dans un jeu de combat, vous pourrez faire des manipulations manette, afin que votre personnage attaque de telle ou telle façon ! Sympa non ? Ce qui est sympa également, ce sont les graphismes, mignons et débordants de détails ! En ce qui concerne l'ambiance du jeu, là encore, c'est sympa. Les musiques sont belles, rythmées, et les effets sonores assez complets et réalistes (bruit de la mer, cri des personnages...). Aucun problème particulier de maniabilité non plus. En revanche, certains points sont moins bons, voire agaçants. Des accès disque un peu longs, par exemple. Il est également casse-pieds de ne pas voir où se trouvent les ennemis. Enfin, l'animation est parfois un peu simple (personnage qui glisse sur le sol au lieu de marcher). Rien de grave en tout cas... ■



Le drôle de bonhomme à gauche va vous permettre de sauvegarder votre aventure.

En vous déplaçant sur la carte, vous pourrez tomber sur des ennemis.

Dans ce bar, vous allez pouvoir choisir deux autres compagnons de route.

Donnez les ordres de combat à vos personnages.

EN RÉSUMÉ

LA RÉALISATION N'EST PAS D'UN NIVEAU TECHNIQUE TRÈS ÉLEVÉ, MAIS NE PRÉSENTE PAS DE DÉFAUTS MAJEURS, CE QUI REND LE JEU AGRÉABLE À TOUT POINT DE VUE. SAMURAÏ SPIRIT RPG PRÉSENTE ÉGALEMENT UN UNIVERS ET DES OPTIONS ORIGINALES, MAIS RESTE RÉSERVÉ À CEUX QUI COMPRENNENT LE JAPONAIS (C'EST-À-DIRE À PRESQUE PERSONNE).

2703097

GENRE : JEU DE ROLES ▸ ÉDITEUR : SNK ▸ AUTRES STANDARDS : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NOMBRE D'AVENTURES : 2 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 16/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 16/20

80%

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*
*VOIR MODALITES EN MAGASIN

NINTENDO 64 VF

999F NEUVE +100F DE BONS D'ACHAT CADEAU

149F
MEMORY CARD
REF. 15835

169F
MANETTE NOIRE
REF. 16020

790F OCCASION +80F DE BONS D'ACHAT CADEAU

590F OCCASION +60F DE BONS D'ACHAT CADEAU

SUPER BONUS
50F CASH SUPPLEMENTAIRE
SI VOUS NOUS REVENDEZ POUR PLUS DE 600F DE JEUX D'OCCASION* (SUR PLAYSTATION & NINTENDO 64)
(*offre limitée au 31/10/97, voir modalités en magasins)

SUPER MARIO KART
NINTENDO 64

369F

HEXEN
NINTENDO 64

NEW

ISS 64
NINTENDO 64

NEW

DUKE NUKEM 3D
SATURN

319F

RESIDENT EVIL
SATURN

319F

FORMULA ONE 97
PSX

NEW

WARCRAFT II
PSX

339F

RAPID RACER
PSX

NEW

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C. cial Chelles 2 Nationale 34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc
Nat. 10 - M° Billancourt
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 ANTONY (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C. cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G. Leclerc
94000 CRETEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponière
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

AMIENS (80)
19 rue des Jacobin
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

LILLE (59)
40, 52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 08 36 685 686

ORGEVAL (78)
OUVERTURE FIN SEPTEMBRE
C.cial Art de Vivre Niv.1
(face "Le Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél : 08 36 685 686

3615 SCORE GAMES
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !
- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

2,23F/mn

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

OU PAR TEL. : 08 36 685 686

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

SCORE GAMES VPC (9h - 19h30)
6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tél : 01 53 320 320

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Tél ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT ENVOIS NORMAUX (1 à 6 jeux 25F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				... F
FRAIS DE PORT ENVOIS CHRONOPOST (1 à 6 jeux 49F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				... F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte Bancaire
Expire le ...../.....
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST LES MAITRES DU TEMPS

Nous contacter pour vos envois, en dehors de la France métropolitaine

RC B 385215603 MEGAFORCE SEPTEMBRE 97

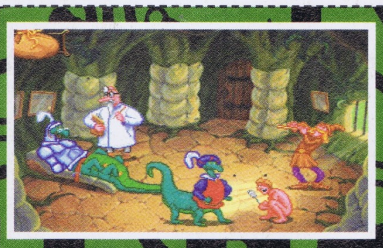
Discworld 2

SATURN EUROPÉENNE

L'univers de ce jeu d'aventure vient tout droit du cerveau de l'humoriste anglais Terry Pratchett (Monthy Python vous connaissez ?). Alors, attention, rires garantis !

FRANCIS

MATCH CONTRE BLAZING DRAGONS



LES ÉNIGMES SONT BEAUCOUP PLUS TORTUEUSES DANS DISCWORLD 2, ET LE JEU PLUS VASTE ! BLAZING DRAGONS, QUANT À LUI, PROPOSE ÉGALEMENT DES ÉPREUVES D'ACTION. DEUX JEUX À MOURIR DE RIRE, MAIS UNE PETITE PRÉFÉRENCE POUR BLAZING DRAGONS POUR SA MEILLEURE ACCESSIBILITÉ.

AUSSI CURIEUX

que cela puisse paraître, La Mort a disparu. Vous savez, c'est ce personnage que personne n'aime, et qui tient une faux à la main. Pour qu'elle frappe de nouveau comme jadis, un homme courageux, un héros si possible, doit la retrouver, la convaincre de reprendre du service, et la remotiver professionnellement. Manque de bol, il n'y a que vous de disponible, un modeste bibliothécaire adjoint à l'Institut de Magie. Diplômé d'échec en Magie, et connu pour votre incompétence et votre lâcheté, vous avez été désigné pour cette besogne. Votre nom est Rincevent (on ne rit pas !).

RIRE OU JOUER, IL FAUT CHOISIR

Rira bien qui rira le dernier, car aussi rigolo que peut être le jeu, il n'en demeure pas moins un véritable casse-tête ! Quatre énigmes à résoudre dans un univers décalé, avec des personnages loufoques, et une réflexion à la hauteur du plus brillant des chercheurs. C'est un jeu très difficile, ce qui lui donne encore plus d'intérêt. Il vous conduira dans de nombreux lieux, et vous fera rencontrer des êtres hors du commun dans des situations incongrues. Un monde médiéval fantastique qui n'a rien d'ordinaire... Cet univers renforce l'attrait du jeu, déjà excellent par l'humour qui s'en dégage. Musiques, dessins et dialogues sont à l'appui ! Avec des textes et des paroles en français, vous savourez les blagues et l'ironie omniprésentes. Vêtu comme vous l'êtes, attendez-vous aux plus inattendues des remarques... Très drôle et très difficile, voilà les deux qualités du jeu qui vous pousseront à l'acheter, mais il y en a une troisième. En effet, vous devrez trouver de nombreux objets, en échanger, et parfois aussi en associer. Un scénario complexe, astucieux, et donc intéressant. Tout comme l'était le premier Discworld, c'est du Click & Point. C'est-à-dire que vous ne déplacez pas votre personnage, mais un curseur sur l'écran. Là, on peut être un peu refroidi... Vous cliquez pour dire à votre personnage où aller, vous cliquez pour obtenir des informations sur un objet du décor, et vous cliquez encore pour discuter avec les gens. Le problème réside d'abord dans la lenteur du curseur à se déplacer. Également, les accès disques sont nombreux, et entraînent souvent des saccades dans l'animation. C'est très désagréable à la longue ! Le scrolling de l'écran manque également de fluidité. La réalisation du jeu n'est pas aussi belle que prévu. Néanmoins, l'ambiance et les voix sont des plus réussies. Les décors auraient pu être plus réalistes, et les mouvements du personnage plus «vivants». Graphiquement, nous ne sommes pas surpris par la qualité des dessins, le choix des couleurs, leur brillance, les détails, tout cela laisse effectivement un chouïa à désirer. Manifestement, la technique et la réalisation ont été un peu abandonnées, au profit du scénario et de l'humour, qui eux donnent entière satisfaction, alors on pardonne ! ■

+

LES DEUX ATOUTS DU JEU : SON HUMOUR DÉCAPANT ET LA DIFFICULTÉ DE SES ÉNIGMES.

–

LE PRINCIPE DU JEU EST VIEILLOT, ET LA RÉALISATION PRÉSENTE DES DÉFAUTS DÉCEVANTS SUR CETTE CONSOLE.

Pour la première énigme, vous vous baladerez uniquement dans ces lieux. Déplacez votre curseur sur l'image pour sélectionner l'endroit où vous rendre.

Le jeu se déroule écran par écran, avec souvent un scrolling horizontal lorsque les lieux sont plus grands qu'un écran.

Pour taper la discute, cinq options vous seront offertes (saluer, poser une question, faire de l'ironie, réfléchir dans son coin, et dire au revoir). D'autres options pourront apparaître pour parler de choses précises.

Voilà la première énigme à résoudre.

Si vous utilisez votre couteau sur le filet, vous libérerez tous les poissons.

Vous ne déplacez pas réellement votre personnage, mais un curseur pour lui indiquer où aller et que faire.

EN RÉSUMÉ

DÉMESURÉMENT DRÔLE ET PASSIONNÉMENT ÉNIGMATIQUE, CE JEU D'AVENTURE PÊCHE CEPENDANT SUR CERTAINS POINTS DANS SA RÉALISATION : DES GRAPHISMES ET UNE ANIMATION QUI NE SONT PAS DE LA MEILLEURE QUALITÉ. UN PRINCIPE DE JEU VIEILLOT ÉGALEMENT, MAIS UNE EXPÉRIENCE À NE PAS RATER.

GENRE : AVENTURE ▸ ÉDITEUR : SEGA ▸ EXISTE SUR : PC, PLAYSTATION ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : DIFFICILE ▸ NOMBRE D'ÉNIGMES : 4 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 18/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRET : 17/20

86%

wipEout 2097

SATURN EUROPÉENNE

Le premier épisode nous avait ravis, mais qui aurait pu prévoir que le second serait encore plus époustouflant, et nous scotcherait si fortement à notre chaise ? Accrochez-vous, ça part très fort...

FRANCIS

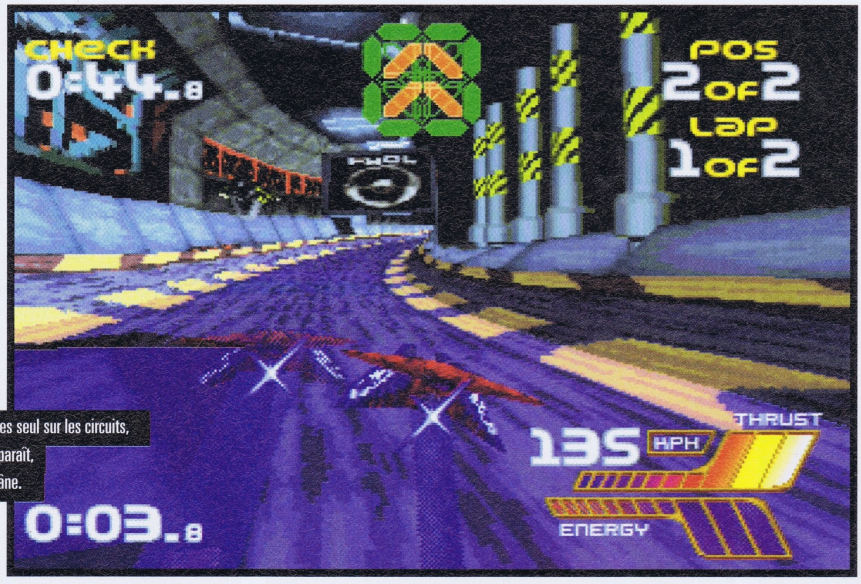
Six circuits sont tout de suite disponibles. Les deux premiers sont faciles, les deux autres plus durs, et les deux derniers plus que dangereux ! Deux autres circuits existent, mais cachés...

+

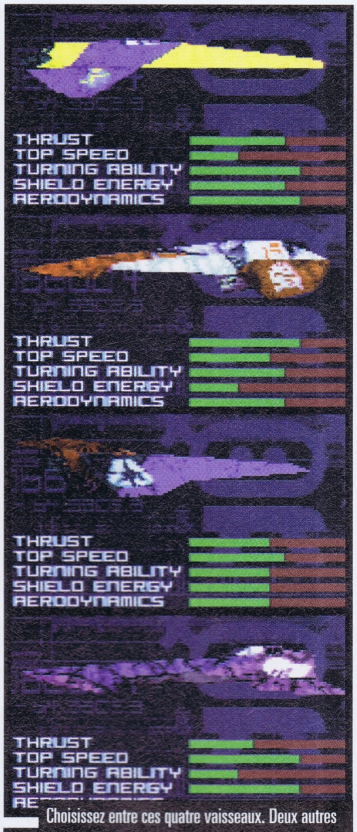
Un plaisir de pilotage immense et une impression de vitesse géante !

-

Un mode deux joueurs aurait donné plus d'intérêt au jeu.



En mode Time Trial vous courez contre la montre. Vous êtes seul sur les circuits, mais un fantôme apparaît, un peu comme la carotte devant l'âne.



Choisissez entre ces quatre vaisseaux. Deux autres seront disponibles par la suite. Chaque bolide se distingue par son accélération, sa vitesse de pointe, sa maniabilité, son blindage et son aérodynamisme.

En comparant le premier WipEout

à ce second volet, plusieurs constatations peuvent être faites. WipEout 2097 offre quatre niveaux de difficulté (dont un caché), ce qui est deux fois plus qu'auparavant. De même huit circuits sont proposés (dont deux cachés), soit un de plus que précédemment. Cinq vaisseaux sont disponibles (dont un caché), soit un vaisseau de plus encore. Un plus grand nombre de concurrents traceront la route avec vous, quinze au lieu de huit. L'armement des vaisseaux est également plus important avec onze armes ou options contre huit. Ajoutons à cela une barre de dégâts pour les vaisseaux, donc la nécessité parfois de passer par une zone de réparation (des stands en quelque sorte). Enfin, chaque course est chronométrée, ce qui vous obligera à aller très vite, et à passer sous les points de contrôle à temps. Mais s'il n'y avait qu'une seule chose à retenir ce serait celle-ci : la maniabilité a énormément progressé, donnant un plus grand plaisir de pilotage. Dès le premier épisode, le vaisseau était stoppé à la moindre touchette avec le décor, c'était super galère ! Maintenant, il s'arrêtera uniquement si vous percutez franchement un mur, par exemple, dans les autres cas, on verra simplement notre bolide faire des étincelles, et l'on entendra le frottement de la carlingue. Génial ! WipEout 2097 est également un peu plus beau, et les musiques techno qui nous accompagnent sont encore plus percutantes que dans le premier épisode. Certains remarqueront que pourtant, les notes données à WipEout 2097 sont moins bonnes que celles du premier. À cette question une réponse simple : plus d'un an s'est écoulé entre ces deux jeux, le niveau technique a progressé, et les notes de l'époque sont maintenant à relativiser.

Vous pouvez à tout moment changer entre la vue intérieure et extérieure.

Parfois vous devrez franchir des précipices. Si dans les premiers circuits les sauts sont petits, par la suite, mieux vaudra arriver sur le tremplin à haute vitesse, si vous ne voulez pas finir dans les choux !

WipEout 2097

ROULE A DROITE CHAUFFARD !

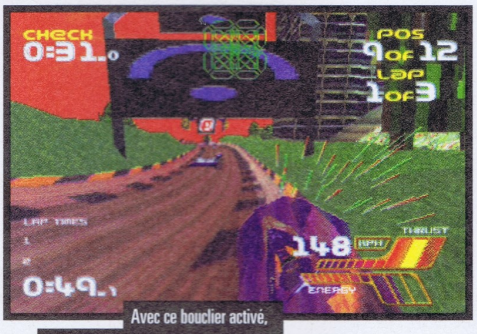
De nombreux moyens vous sont offerts pour faire la loi sur le circuit. Amusez-vous à lâcher des bombes derrière vous, et écoutez comment vos adversaires apprécient ce présent. Voici quelques autres exemples...

Activez l'auto-pilote uniquement dans les sections difficiles. Cette option ne dure que quelques courtes secondes.

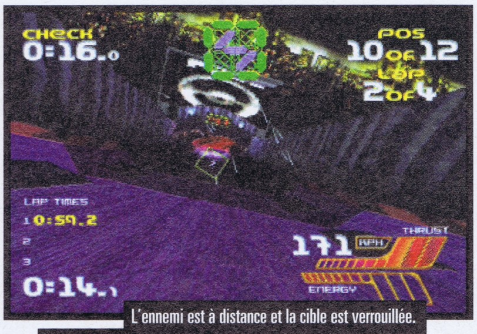
Vous provoquez là un soulèvement de la route. Ouahou ça décoiffe !

Une arme efficace grâce à ses trois projectiles.

Avec ce bouclier activé, vous ne risquez plus rien.



L'ennemi est à distance et la cible est verrouillée. Il ne reste plus qu'à envoyer votre missile à tête chercheuse.

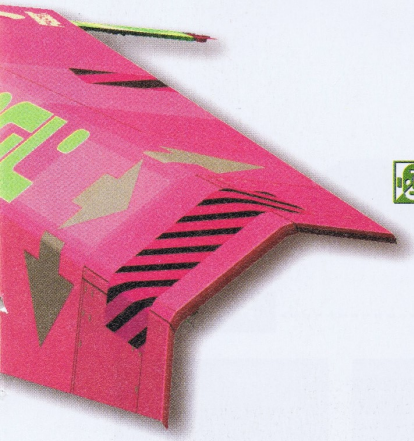


Votre salve est partie, ça va faire mal. Si les explosions ne sont pas super, les tirs en revanche sont très spectaculaires.

MATCH CONTRE SCORCHER

DE DEUX CHOSES L'UNE : VOUS VOULEZ L'IVRESSE DE LA VITESSE ET DE BONS COMBATS, ALORS C'EST WIPEOUT 2097 QU'IL VOUS FAUT ; VOUS PRÉFÉREZ DES CIRCUITS PLUS TECHNIQUES, ET UN JEU PLUS CORSÉ, ALORS C'EST SCORCHER QU'IL CONVIENT D'ACHETER. MAIS GLOBALEMENT, WIPEOUT 2097 EST PLUS FUN, PLUS AGRÉABLE, MIEUX TOUT SIMPLEMENT !

Vous partez toujours dernier. En accélérant juste ce qu'il faut, vous réussirez à prendre un départ canon.



À FOND, À FOND, À FOND !

Jean Alesi adorerait ce jeu, tout comme Jonathan et Jean-Baptiste, les allumés de la Saturn, sauf qu'il n'est pas possible de jouer à deux, ni en connecté, ni avec un écran séparé. Voilà le principal reproche que l'on peut faire au jeu. Je le trouve aussi un poil trop facile, puisque l'on remporte plutôt facilement la médaille d'or sur les quatre premiers circuits. En clair, il manque en option un choix supplémentaire de difficulté. Quoi qu'il en soit, la suite se corse gravement, et il devient impératif de bien choisir son vaisseau en fonction du tracé. Un engin peu rapide, mais très maniable, sera très efficace pour les circuits tortueux. Ensuite, en passant sur les turbos, vous parviendrez tout de même à aller super vite. Le pilotage est extrêmement agréable. Les engins flottent dans les airs et répondent bien aux commandes, sans brutalité et sans trop d'inertie non plus. Les boutons L et R sont des aéro-freins. Ils peuvent permettre également, si vous n'en utilisez qu'un seul, de prendre plus facilement les virages. Des sensations géantes, que ce soit en vue interne ou externe, et une animation ultra rapide, bien qu'il arrive de voir de faibles petits ralentissements. Graphiquement, le plaisir des yeux est comblé. Les circuits changent du tout au tout de l'un à l'autre. En voilà un en forêt, un autre dans un paysage enneigé, et l'on découvre une grande variété de courbes, des tunnels et même des ponts à franchir d'un saut ! La traînée des réacteurs des vaisseaux est superbe également, et l'on s'éclate à jouer les auto-tamponneuses avec l'adversaire... Tout au long de la course aussi, vous entendrez une voix-off masculine, d'un genre métallique qui vous préviendra des dangers. Avec en plus des musiques menées tambour battant, tout est réuni pour que l'on se sente sur une autre planète. Super ! ■

Choisissez vos trajectoires pour passer sur les signes gravés au sol, et ainsi obtenir des options (turbo, armement, bouclier, auto-pilote...).

Vous voilà dans le sillage d'un concurrent... Au loin, le «C» représente un Check Point.

Tunnels, ponts, virages relevés, chicanes, routes bosselées, etc., les circuits ont des tracés bien variés.

Les explosions sont un peu décevantes, avouons-le !

Si votre vaisseau est mal en point, vous pourrez passer par une zone de réparation et éviter ainsi une casse. À droite, c'est la route normale et à gauche l'accès aux stands. Les réparations se font tout en continuant à avancer, mais regardez, votre poursuivant en a profité pour passer devant.

EN RÉSUMÉ

UNE RÉALISATION EXCELLENTE, DES SENSATIONS EXCITANTES ; LE MEILLEUR JEU DE COURSES FUTURISTES SUR SATURN ! IL NE LUI MANQUE PRATIQUEMENT QU'UN MODE DEUX JOUEURS POUR ÊTRE UN MEGA HIT DE LA MORT. À POSSÉDER ABSOLUMENT...

GENRE : COURSES ▸ ÉDITEUR : PSYGNOSIS ▸ EXISTE SUR : PLAYSTATION ET PC ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4 ▸ NOMBRE DE CIRCUITS : 8 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 19/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 17/20

91%

bedlam

SATURN EUROPÉENNE — FRANCIS

Le moins que l'on puisse dire,

c'est que ce Shoot'Em Up en 3D isométrique est on ne peut plus original. Avec ses téléporteurs, ses leviers, ses routes souterraines, ses plates-formes, ses chemins détournés, sa tonne de monstres, il est riche en rebondissements. Aux commandes d'un robot, vous devrez ici anéantir absolument tout dans les moindres détails, non seulement pour gagner un max de points, mais aussi pour passer au niveau supérieur (il y en a vingt-quatre et, qui plus est, ils s'avèrent gigantesques. Voilà grosso modo la trame de ce nouvau titre sur Saturn. Cela dit, pas grand-chose de positif vient à l'esprit lorsque, manette en main, on aborde les trois ou quatre premiers niveaux (et après, ce n'est pas mieux). Les graphismes sont tellement brouillons et le scrolling si pauvre qu'on a du mal à croire que ce jeu tourne sur une Saturn. Saturé par le vacarme des bruitages et par les amas de pixels qui forment une bouillie sans nom à l'écran, seule l'excitation de découvrir de nouvelles armes nous incite à continuer plus loin le carnage. Bedlam aurait pu être très sympa si sa réalisation avait été à la hauteur. ■

GENRE : SHOOT'EM UP ▸
ÉDITEUR : GT INTERACTIVE

SON : 12/20
GRAPHISME : 6/20
ANIMATION : 10/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRÊT : 14/20

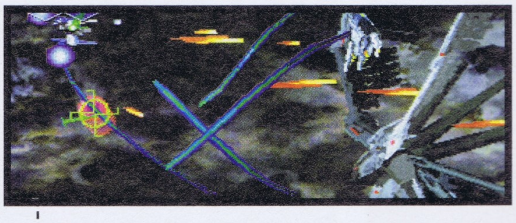
75%

Thunder Force 5

SATURN JAPONAISE — FRANCIS

Avec ses graphismes

de grande qualité, Thunder Force 5 ne passe pas inaperçu ! À part quelques décors moins réussis que les autres, ça cartonne à mort avec des effets spéciaux dans tous les sens. Un Shoot'Em Up, pour un seul joueur, réussi à tout point de vue (son, animation, maniabilité aussi), mais dont le principe fondamental n'apporte rien de nouveau, ce qui ne lui confère donc pas un très grand intérêt. On subit un scrolling principalement horizontal (lors du quatrième stage, il devient vertical pendant un temps), qui n'a rien de particulièrement enivrant. En tout cas, Thunder Force 5 est ultra spectaculaire avec ses Boss volumineux, et ses tirs dévastateurs qui inondent l'écran de mille flammes. Question difficulté, le jeu requiert pratiquement la greffe d'un second cerveau ! Le mode Facile s'impose pour commencer, si l'on ne veut pas s'arracher les cheveux ! Dommage surtout qu'il n'y ait que très peu de niveaux. Pour les inconditionnels donc, qui ne se lassent pas de ce genre de titre. Nous, nous le sommes franchement ! ■



GENRE : SHOOT'EM UP ▸
ÉDITEUR : TECNO SOFT

SON : 15/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRÊT : 13/20

74%

Fighter's History Dynamite

SATURN JAPONAISE

Un CD jumelé à une cartouche ? On connaissait déjà ce principe à travers «The King of Fighters». C'est donc avec un bon a priori que l'on s'est penché sur Fighter's History Dynamite...

FRANCIS

Voilà, la cartouche de Ram

est enfoncée dans la console, et le CD est également inséré. Ce système permet, théoriquement, une meilleure animation, plus belle, plus fluide, plus rapide... Il ne reste plus qu'à jouer avec les différents combattants, hommes et femmes confondus, que sont Ray McDogall, Feilin, Zazie Muhaba, Yungmie, Jean Pierre, Samchay Tomyamkun, Matlok Jade, Marstorius, Clown, Karnov, Ryoko, Mizoguchi et Lee (Bruce Lee ?). Après les vingt-quatre persos de «The King of Fighters», ces treize athlètes passent pour un simple apéritif, mais ils constituent tout de même un bel échantillon de combattants, toutes disciplines confondues. D'emblée, le jeu donne cependant une impression austère, pourvu d'une introduction pauvre, et des options de jeu réduites au strict minimum. C'est inquiétant... Nos doutes se confirment rapidement, dès lors que l'on s'engage dans le combat. Les musiques sont sans grande envergure, tout comme les effets sonores qui manquent de réalisme et de punch. Cela donne une ambiance moyenne, avec quelques cris pour relever la sauce, mais aussi un bruitage curieux de ressort, lorsque l'on déchire une partie du costume de l'adversaire ! Mais le principal défaut du jeu est l'animation, qui manque de fluidité. Les mouvements sont trop brusques, et c'est également valable pour les éléments mobiles du décor. Quant à la pluie, qui s'abat sur les personnages, l'effet est pitoyable ! À quoi sert donc cette cartouche Ram ? D'autant que graphiquement, ce n'est pas la grosse explosion de joie, malgré de beaux personnages et des paysages, somme toute, assez réussis. En fait, le jeu est désuet à tout point de vue ! Fighter's History Dynamite manque d'originalité, tant dans les coups qui se révèlent assez pauvres, que dans le déroulement des combats qui reste simple et classique. Par chance, la maniabilité est correcte. ■

Karnov crache le feu très facilement, mais sa technique ne doit être portée ni de trop loin, ni de trop près.

Tabassez vos adversaires jusqu'à leur déchirer certaines parties de leurs vêtements !

EN RÉSUMÉ

UN JEU PEU INTÉRESSANT DU FAIT DU CHOIX RESTREINT DES COMBATTANTS, DU PETIT NOMBRE DE TECHNIQUES, ET D'UNE RÉALISATION SANS ORIGINALITÉ. UNE GROSSE DÉCEPTION, CAR LE JUMELAGE CD + CARTOUCHE AVAIT DONNÉ UN TRÈS BON RÉSULTAT SUR «THE KING OF FIGHTERS».

GENRE : COMBAT ▸ ÉDITEUR : DATA EAST ▸ EXISTE SUR : ARCADE/NEO GEO ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4 ▸ NOMBRE DE COMBATTANTS : 13 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 13/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRÊT : 14/20

74%

Une bonne boule de feu, comme on aurait aimé en voir plus dans le jeu.

Jolie «retournette» de Zazie. Même les zèbres n'en reviennent pas.

Plusieurs styles de combats sont représentés à travers ces personnages : karaté, boxe thaïlandaise, lutte et judo pour les plus connus.

ASTUCES • CODES • CHEAT MODES

QUELLE RENTRÉE MES AIEUX ! VOICI UN MESSAGE DESTINÉ AUX DÉTRACTEURS DE LA SATURN : IL EST VRAI QUE PEU DE JEUX SORTENT SUR CETTE FANTASTIQUE CONSOLE, MAIS QUAND ILS SORTENT CELA FAIT DU BRUIT : ALORS UN BON TITRE SATURN VAUX MIEUX QUE DIX IMMONDICES SUR LA CONSOLE DE SONY, QUI CONFOND SOUVENT LA QUALITÉ AVEC LA QUANTITÉ (MÊME S'IL Y A AUSSI DE TRÈS BONS JEUX !). JOUEZ À DUKE NUKEM OU ENCORE À ATLANTIS, ET VOUS M'EN DIREZ DES NOUVELLES. ENFIN, POUR APPORTER UN PEU D'EAU À LEUR MOULIN, QUEL DOMMAGE QUE SEGA NE SORTE PAS PLUS DE HITS COMME CELA, ET QUE LES ÉDITEURS TIERS N'EN PRENNENT PAS DE LA GRAINE. ENFIN, MERCI POUR VOTRE COURRIER DES VACANCES, JE N'AI MALHEUREUSEMENT PAS EU LE TEMPS DE TOUT LIRE, EN TOUT, CAS AU MOMENT D'ÉCRIRE CES LIGNES, JE N'AI PAS TROUVÉ LES STATUETTES MANQUANTES À EXHUMED, C'EST POUR CELA QUE JE VOUS COMMUNIQUE LA LISTE DE CELLES QUE NOUS AVONS TROUVÉES !

LOGAN

LES SECRETS DE MEGA FORCE
6, BOULEVARD DU GÉNÉRAL LECLERC
92115
CLICHY
CEDEX

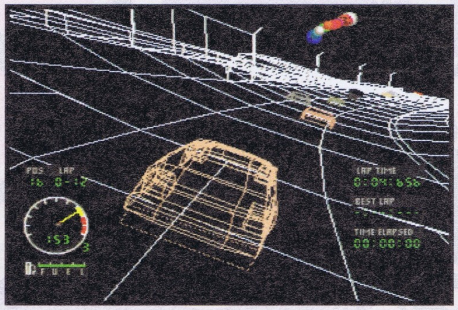
ANDRETTI RACING

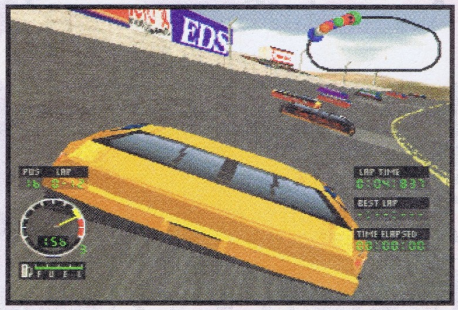
SATURN

Nouvelles options

Commencez une nouvelle partie en sélectionnant l'option «Begin Career». À l'écran «Register» (là où vous inscrivez votre nom), tapez un des codes suivants :

Mode Fil de Fer : WYRED
Mode Phat Car : PHATCARS
Mode Press Start Car : PRESSTART





ASTUCES-MAN DU MOIS

DARK SAVIOR

Saturn

JEU CACHÉ

UN JEU CACHÉ DANS LE PARALLÈLE I ET III : À CÔTÉ DE LA BIBLIOTHÈQUE (PHOTO DU BAS AU DOS DE LA JAQUETTE), IL Y A UNE TABLE, SUR LAQUELLE EST DESSINÉ UN CIRCUIT ; MALHEUREUSEMENT ELLE EST ÉTEINTE QUAND VOUS PASSEZ DEVANT POUR ALLER À LA CABINE DU CAPITAINE. APRÈS ÊTRE PASSÉ PAR LA CABINE DU CAPITAINE, NE SUIVEZ PAS BILAN, MAIS REDESCENDEZ ET VOUS VERREZ QUE LA TABLE EST ALLUMÉE. PLACEZ-VOUS DEVANT ET APPUYEZ SUR A. RÉPONDEZ «YES» ET VOUS POURREZ JOUER AUX 25 STAGES DU JEU «MINI LOVE-LOVE RACER».

ALAIN HELMSTETTER (67 - STRASBOURG) GAGNE UN JEU SOVIET STRIKE SUR SATURN.

CRUSADER NO REMORSE

SATURN

Codes en Weekend Warrior

Mission 2 : GWQP
Mission 3 : QLRQ
Mission 4 : TZNF
Mission 5 : VD5S
Mission 6 : K1BT
Mission 7 : L2CV
Mission 8 : P3DW
Mission 9 : N4FX
Mission 10 : Z5GZ
Mission 11 : D6HO
Mission 12 : F7J1
Mission 13 : G8K2
Mission 14 : GGL3
Mission 15 : KFM4
Mission Realtime : MRTN

Codes en Loose Cannon

Mission 2 : HWQP
Mission 3 : RLRQ
Mission 4 : VZNF
Mission 5 : WD5S
Mission 6 : L1BT
Mission 7 : M2CV
Mission 8 : Q3DW
Mission 9 ! P4FX
Mission 10 : 05GZ
Mission 11 : F6HO
Mission 12 : G7J1
Mission 13 : H8K2
Mission 14 : HGL3
Mission 15 : LFM4
Mission Realtime : NRTN

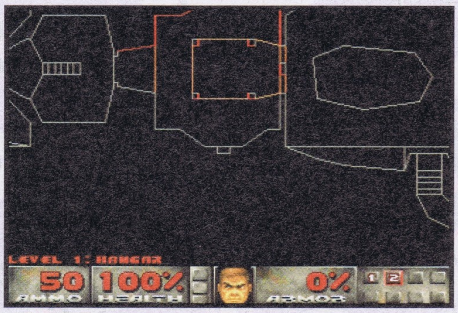
Codes en No Remorse

Mission 2 : JWQP
Mission 3 : SLRQ
Mission 4 : WZNF
Mission 5 : XD5S
Mission 6 : M1BT
Mission 7 : N2CV
Mission 8 : R3DW
Mission 9 : Q4FX
Mission 10 : 15GZ

Mission 11 : G6HO
Mission 12 : H7J1
Mission 13 : J8K2
Mission 14 : JGL3
Mission 15 : MFM4
Mission Realtime : PRTN

DOOM

SATURN



Cheat Mode
Faites une Pause en cours de jeu, puis appuyez sur :
Invincible : ↓ Y X R → L ← B
Changer de niveau : → ← Z R Z L Z C, appuyez ensuite sur C pour sauter de niveau
Carte complète : B B C ← B B C →
Voir les ennemis sur la carte : B B C → B B C ←
Toutes les armes + 200 % en armure : B Y X L R C X Z

EURO' 96

SATURN

Voir la Fin
Pendant l'écran du logo de l'Euro '96, maintenez enfoncé L + R + X + Y + Z + START. Relâchez les boutons, et asseyez-vous pour voir la remise de la coupe d'Europe et voir défiler les crédits.

EXHUMED

SATURN

Les statuettes
Récupérez 23 statuettes, et vous pourrez obtenir un mode de jeu caché : le Tank Mode. Le problème est que nous n'en trouvons que 21 : il en manque 2 : je suis sûr que les possesseurs de ce formidable jeu profiteront de leurs vacances pour découvrir les 2 statuettes manquantes, et me le feront savoir !

Tombeau de Ramsès :
1 - Au niveau de la moitié de la descente de l'ascenseur, jetez une grenade.
Karnak :
2 - Sur la place de l'obélisque. Sautez sur le balcon au-dessus de l'entrée, et un bruit d'ouverture se fera entendre. Ressautez du balcon en lévitant et en suivant le mur de gauche (lorsque vous êtes en face de l'obélisque), et vous arriverez à un endroit secret.
3 - Juste avant la sortie au niveau de la cascade d'eau, jetez une grenade en haut de la cascade, puis sur le mur du fond à droite. Là, vous pourrez plonger pour récupérer une statue.
Le sanctuaire de Karnak :
4 - Volez à partir de la plate-forme faisant face à la porte de la Terre, juste à côté des marais verts. Placez-vous en volant au-dessus du cube où vous avez récupéré le bonus d'arme, et jetez une grenade dans la partie sombre du mur.
Le col de Sobek :
5 - Dès le début, propulsez-vous sur la plate-forme marron en hauteur. Là, tout en restant sur la plate-forme, lancez une grenade sur le mur de droite en hauteur.
Le sanctuaire de Sobek :
6 - Jetez une bombe sous la plate-forme faisant face à la porte fermée. Jetez la bombe dans la lave.
Champs de magma :
7 - Lorsque vous arriverez dans la première salle, où il faut activer un panneau pour ouvrir une porte, tout en vous méfiant du dragon de feu, laissez-vous tomber à droite de la passerelle dès le début de la salle, et flottez. Lancez une grenade au pied de la passerelle, et vous ferez apparaître un trou. Entrez dans ce dernier et activez le panneau. Regardez maintenant vers le bas et laissez-vous tomber dans le grand tunnel de lave. Au fond de ce dernier, jetez une grenade sur le sol pour faire péter le plancher, et tombez sur la terre ferme. Vous trouverez la statue juste avant d'ouvrir la porte menant au chameau.
Sommet d'Horus :
8 - Au niveau des plates-formes qui tombent, lancez une grenade dans la grande cascade de lave.
Marécage d'Hécate :
9 - Vers la fin du niveau, allez dans une pièce ronde avec un gros pilier central en bois. Vous verrez des grilles qui entourent la pièce sans toit. Propulsez-vous avec une grenade, et vous atterrirez sur le pilier où se trouve la statue.
Palais englouti et Camp d'esclaves déserté :
Nous n'avons rien trouvé.
Sentier de Selkis :
10 - Au-dessus de la lave, lorsque vous sautez de plate-forme verte en plate-forme verte, allez sur la plus haute plate-forme. Propulsez-vous avec des grenades pour l'atteindre.
Souterrain de Selkis :
11 - Au pied de la muraille grise en bas du chameau, lancez une grenade sur le bas du grand pilier rouge du milieu pour faire un trou. Appuyez sur l'interrupteur, et la paroi grise du chameau se baissera en partie. Lancez de nouveau une grenade sur le mur rouge à l'opposé du pilier, et appuyez sur le nouvel interrupteur. Rebroussez chemin pour retourner au chameau, et lancez une nouvelle grenade sur le mur de droite. Laissez-vous choir dans le trou. Au bout du tunnel, propulsez-vous en hauteur grâce à une grenade, et vous arriverez en vue d'une statuette.
Palais de Seth :
12 - Juste au premier pont, laissez-vous tomber sous ce dernier, et jetez une bombe pour vous propulser dans une cavité sous la construction. Là, jetez une bombe dans le mur de derrière.
Arène de Seth :
13 - Dans la salle de la lave, vous trouverez deux piliers sur lesquels reposent deux bonus, jetez une grenade sur le pilier du bonus de la vie, ainsi en le faisant sauter vous récupérerez, en bas, une des statuettes. Pour remonter, servez-vous d'une de vos grenades pour être projeté en hauteur par le souffle de l'explosion.
Mines d'Amon :
14 - Dans la salle qui s'ouvre avec le symbole du Pouvoir ou de la Terre, faites sauter le plafond, et atteignez cet endroit en explosant une grenade au sol. (La pièce est comme suit : la porte est entourée d'un ruban orange et blanc, et le fond de la pièce comporte une croix en bois entourée de bleu. La pièce est quant à elle supportée par deux piliers de bois).
Grotte aux mille périls :
15 - Au niveau du précipice avec, en face de vous, trois monstres sur des corniches, une partie du plafond est bleue. Faites sauter cette partie avec une grenade, et grimpez par le trou en vous aidant d'une grenade jetée sur le sol.
Vallée du Nil :
16 - Derrière le chameau de fin, faites sauter la paroi pour collecter une nouvelle statuette.
Reliquaire sacré de Thot :
17 - Faites sauter la plate-forme juste sous les «anneaux de protection».
18- Ensuite, après avoir récupéré une statuette, faites sauter le mur au dessin représentant une femme puis, le mur placé juste derrière. Seconde statuette.
Vallée du Chaos :
19 et 20 - Dès le début, suivre le mur de droite, et après avoir passé un portique, retournez-vous et au-dessus de ce dernier, une marque blanche pourra être visible. Faites-la sauter et grimpez dans le trou pour découvrir une série de tunnels où il faudra faire sauter quelques parois. Pour la grande montée, projetez une grenade sur le sol pour grimper, puis aidez-vous des différents rebords pour arriver tout en haut. Ensuite, vous devrez vous frayer un passage à travers des lasers, et vous collecterez deux statues en bas à droite de la bifurcation.
Il est à noter qu'à la fin du jeu, une porte grise ne s'ouvre pas au-dessus de la lave, juste avant d'ouvrir la porte de la guerre.
Colonie des Kilmaat :
Nous n'avons rien trouvé.
Repaire de Kilmaat :
21 - Avant de toucher le corps de Ramsès, laissez-vous tomber dans le vide sous la passerelle, et dirigez-vous sous le grand cube par lequel vous êtes entré. Vous tomberez alors sur un chemin invisible. Revenez maintenant vers Ramsès toujours en marchant droit, et sautez juste avant les disques bleus pour atteindre le roi Égyptien, en vous aidant au passage des grenades (vous pouvez aussi vous aider de la carte pour savoir où se termine le chemin invisible).

FIGHTERS MEGAMIX
SATURN

Hyper Mode :
Si vous voulez jouer en mode Turbo, il suffit de jouer 100 rounds.
Rayon Boucherie
Pour incarner un bloc de viande (folle ?), allumez votre console et accédez à l'écran-titre, faites alors un reset. Renouvelez l'opération 29 fois (donc en tout 30 fois), puis allez à l'écran du choix du perso, et placez-vous sur Kumachan. Sélectionnez-le en appuyant sur X, et vous pourrez jouer avec Niku, le morceau de viande.

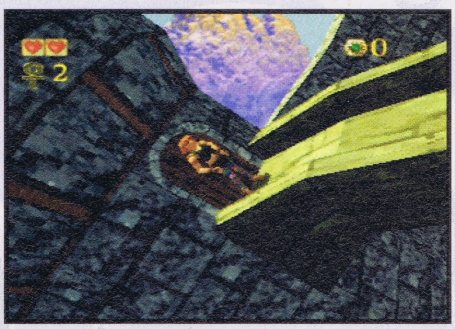
INDEPENDANCE DAY
SATURN

Cheat Mode
Allez à l'écran où vous devez inscrire votre nom («Enter Name»), entrez : DAB DAB. Allez ensuite à l'écran «Game/Options», et appuyez sur :
← → ↑ ↓ X Y Z
Vous serez alors propulsé dans le menu du Cheat Mode, où vous pourrez choisir votre niveau, obtenir toutes les armes, être invincible…

MECHWARRIOR II
SATURN

Codes :
Clan Wolf
Trial Of Refusal
Mission 1 : T#OOAOX++O
Mission 2 : #/OOAO4+O#
Mission 3 : T/OOAOZ+T=
Mission 4 : #OOOAO>4LA
Mission 5 : TOOO/OX4L>
Mission 6 : #XOO/O44LA
Mission 7 : TXOO/OZ4UT
Mission 8 : #YOO/O>U#/
Mission 9 : TYOO=OXU<T
Mission 10 : #AOO=O4ULL
Mission 11 : TAOO=OZU#>
Mission 12 : #<OO*O>=T#
Mission 13 : T<OO*OX=O=
Mission 14 : #>OO*O4=+4
Mission 15 : T>OO*OZ=YO
Freebirth Trials
Mission 1 : TLOOAOXZUZ
Mission 2 : #ZOOAO4Z#*
Mission 3 : T*OOAOZLY+
Wolf's Dragoons
Mission 1 : TTOOAOXLO/
Mission 2 : #*OOAO4L+X
Mission 3 : T*OOAOZLY+
Clan Jade-Falcon
Mission 1 : T#XOAOX<<A
Mission 2 : #/XOAO4<L>
Mission 3 : T/XOAOZ<#L
Mission 4 : #OXOAO>>OO
Mission 5 : TOXO>OX>YO
Mission 6 : #XXO>O4>T#
Mission 7 : TXXO>OZ>O=
Mission 8 : #YXO>O>Y+Y
Mission 9 : TYXO/OXYOZ
Mission 10 : #AXO/O4Y+*
Mission 11 : TAXO/OZYYY
Mission 12 : #<XOXO>AL/
Mission 13 : T<XOXOXA#U
Mission 14 : #>XOXO4AU+
Mission 15 : T>XOXOZA<X
Crusader Trials
Mission 1 : TTXOAOXOLL
Mission 2 : #*XOAO4O<Y
Mission 3 : T*XOAOZOU*
Inner Sphere Trials
Mission 1 : TLXOAOXXYU
Mission 2 : #ZXOAO4X++
Mission 3 : TZXOAOZXOX
Nouveaux Mech
Nouveau Mech «Elemental» : T/XO/AZ<#*
Nouveau Mech «Tarantula» : #/XO/A4<LY

PANDEMONIUM !
SATURN



Super codes
Immortal Enemies (Ennemis invincibles) :
THEYLIVE
Rock 'n' Roll : Maintenez L + R, et appuyez dans la direction où vous voulez bouger l'écran : NICESPIN
Mutant Mania ! : Maintenez L + A pour changer la forme de votre corps (L + B pour revenir normalement) : ODDBODYS
Can't Touch This ! (Invincible) : ARMOURON
Gender Bender ! : Appuyez sur C pour changer de perso en cours de partie : CHANGEME
Full Tilt ! (Flipper): terminez un niveau, et vous pourrez jouer à ce flipper : GOARCADE
Speed Greed ! : Écran Bonus quand vous aurez terminé le niveau : MONEYRUN

Just Visiting ! (Mode Promenade): FREEPASS
Permanent Weapon ! (Arme conservée en permanence) : ALWAYSON
Life of the Party ! (31 Vies) : WELLBABY
Hearts aplenty ! (Plein de cœurs) : MAXHEART
World's your Oyster ! (Choix du niveau) : TOTALMAP

SPACE JAM
SATURN

Cheat Mode
Entrez dans les options à l'écran-titre, puis revenez au menu principal. Placez-vous sur options et appuyez sur : L + R + X + Y + C. Le Cheat Mode apparaîtra alors.

SUPER PUZZLE FIGHTER II
SATURN

Jouer contre Devilot
Pour jouer contre Devilot au stage 7, vous devez suivre les indications suivantes avant de battre votre adversaire au niveau 6 :
- jouez en Arcade Mode, difficulté normale ou hard
- terminez un round en moins de 60 secondes
- terminez un round en utilisant un Super Finish
- faites au moins 4 Hit Chain Combo dans un round
- votre compteur de Power Gem (le compteur sous celui des Chain Combo qui apparaît à la fin d'un match) doit être au moins à 20
- ne pas utiliser de Continue.

CODES ACTION REPLAY

AREA 51 - PAL

MASTER CODE :
F6000914 C305
B6002800 0000
Vies infinies joueur 1 : 10205502 0005.
Vies infinies joueur 2 : 102055AA 0005
Munitions infinies joueur 1 : 102054D6 0008
Munitions infinies joueur 2 : 1020557E 0008
Crédits infinis joueur 1 : 10250BEC 0007
Crédits infinis joueur 2 : 10250BEE 0007

HIGHWAY 2000 - PAL

Toujours premier : 16053AFE 0000
Temps infini : 16053AE6 0063

BLAM!MACHINEHEAD - PAL

MASTER CODE :
F6000914 C305
B6002800 0000
Énergie infinie : 160BA1EC 0001
Munitions infinies : 160BA1EE 0001
Choix de niveau : 160BA1F0 0001

CASPER - PAL

MASTER CODE
F6000914 C305
B6002800 0000
Énergie infinie : 160D7DAE 2000
Clé en fer infinies : 1604D27A 0032
Clé en cuivre infinie : 1604D27E 0032

CRIMEWAVE - PAL

MASTER CODE
F6000914 C305
B6002800 0000
10000 Meks : 160765B2 2710

FIGHTERS MEGAMIX - PAL

MASTER CODE
F6000914 C305
B6002800 0000
Énergie infinie joueur 1 : 160657E4 00FA
Énergie infinie joueur 2 : 160675E4 00FA

HEXEN - PAL

MASTER CODE
F6000914 C305
B6002800 0000
Menu 'CHEAT' dans menu 'MISCELANEOUS' :
D609A26E 0000
1609A26E 0001

MANX TT SUPER BIKE - PAL

MASTER CODE
F6000914 C305
B6002800 0000
Toujours Premier : 1606EE7A 0000

MASS DESTRUCTION - PAL

MASTER CODE
F6000914 C305
B6002800 0000
Temps infini : 16058638 0000.
Énergie infinie : 16062F22 1770

SHINING THE HOLY ARK - PAL

MASTER CODE
F6000924 FFFF
10 000 Pièces d'or à chaque combat
160B900C 2710
10 000 Points d'expérience à chaque combat
160B900A 2710

SPOT GOES TO HOLLYWOOD - PAL

MASTER CODE
F6000914 C305
B6002800 0000
Faire X+Y+Z pour activer les codes suivants
D60436E8 0003
Énergie infinie : 1606A31A 0005
Vies infinies : 160695BE 0005

THREE DIRTY DWARVES - PAL

MASTER CODE
F6000914 C305
B6002800 0000
Crânes infinis : 3604BB7A 000A

VIRTUA COP 2 - PAL

MASTER CODE
F6000924 C30A
B6062800 0000
Crédits infinis : 1604DD8C 0003
Vies infinies joueur 1 : 1604DE12 0505
Vies infinies joueur 2 : 1604DE56 0505
Munitions infinies joueur 1 : 16052CA8 0006
Munitions infinies joueur 2 : 16052CF8 0006

des milliers d'astuces

des solutions complètes

des concours

sur Saturn, Playstation, Nintendo 64

sur le **36 15 SOS CONSOLES** *

* éditeur Audiofil : 1,29F/mn

et sur le **08 36 68 05 04** *

* éditeur Téofil : 2,23F/mn

TIPS SECRET

EDITION SPÉCIALE

C'est un véritable recueil de TIPS et d'ASTUCES que MegaForce vous propose aujourd'hui. Certains anciens, d'autres plus récents, vous trouverez ici le code qu'il vous faût, pour ne pas etre comme un crétin devant votre écran sans savoir quoi faire arrêter par un obstacle imprévus. Régalez-vous, voici les codes de la muerte !

LES ASTUCES QUI TUENT

Voici la liste de tous les jeux que vous retrouverez dans ces quelques pages.

ALIEN TRILOGY
ALONE IN THE DARK 2 - JACK IS BACK
AMOK
ASTAL
BAKU BAKU
BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX
BLACKFIRE
BLAM! MACHINE HEAD
BUG!
BUST A MOVE 2
CLOCKWORK KNIGHT
CLOCKWORK KNIGHT 2
COMMAND & CONQUER
CYBER SPEEDWAY
DAEDELUS
DARIUS 2
DARIUS GAIDEN
DAYTONA USA
DESTRUCTION DERBY
DOOM
EARTHWORM JIM 2
FIFA '96
FIRESTORM THUNDERHAWK 2
FORMULE 1 CHALLENGE
GALAXY FIGHT
GEX
GUARDIAN HEROES
GUN GRIFFON
HANG 'ON GP 96
HORDE
INTERNATIONAL VICTORY GOAL
JOHNNY BAZOOKATONE
LA HORDE
LEMMINGS 3D
LOADED
MAGIC CARPET
MEGAMAN X3
MYST
NBA ACTION
NBA JAM EXTREME
NBA JAM TE
NEED FOR SPEED
NFL QUARTERBACK CLUB'97
NHL ALL-STAR CHALLENGE
NHL ALL-STAR HOCKEY
OFF-WORLD INTERCEPTOR
PANZER DRAGOON
PANZER DRAGOON II
PEEBLE BEACH GOLF
RAYMAN
ROBOTICA
SEGA AGES VOL 1
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SHELLSHOCK
SHINOBI X
SKELETON WARRIORS
SLAM'N JAM'96
SONIC 3D BLAST
STORY OF THOR 2
STREET FIGHTER ALPHA
STREET FIGHTER ALPHA II
STREET FIGHTER MOVIE
STREET RACER
THEME PARK
TITAN WARS
UMK 3
VIRTUA COP
VIRTUA FIGHTER
VIRTUA FIGHTER 2
VIRTUA FIGHTER KIDS
VIRTUA FIGHTER REMIX
VIRTUA RACING
VIRTUA HYDLIDE
WIPEOUT
WORMS
X-MEN

ALIEN TRILOGY

SUPER CODES

Entrez les codes suivants à l'écran des «Passwords». Validez en vous plaçant sur «Accept». Tous les codes sont cumulables entre eux. Il faut simplement les taper séparément (sortez du menu en faisant «Quit» ou choisissez d'effacer le code précédemment inscrit en sélectionnant «Delete». L'inscription «Cheats activated» apparaîtra alors. Inscrivez ensuite votre mot de passe ou faites «Quit» pour commencer une nouvelle partie.

INVINCIBILITÉ

FVNKYG1BBØN

TOUTES LES ARMES

F1SH1NGFØRGVNS

MUNITIONS INFINIES (UNE FOIS QUE VOUS AVEZ RÉCUPÉRÉ L'ARME)

F1LLMYPØCK1TS

CHOIX DU NIVEAU

FLYTO + suivi du numéro de stage dans lequel vous voulez vous rendre (entre 00 à 35).

ALONE IN THE DARK 2

JACK IS BACK

RACCOURCI :

Après avoir tué les cinq monstres du départ, n'entrez pas dans le labyrinthe, mais allez au contraire à gauche de la maison. Là, vous verrez sur le sol une chape de béton. Marchez tout en bas, à gauche de celle-ci, et vous vous téléporterez dans le deuxième acte du jeu avec tous les objets que vous auriez dû trouver dans le labyrinthe !

AMOK

CODES :

Niveau 2-2 : CBYXYC
Niveau 3-1 : XABXAB
Niveau 3-2 : AZCBXC
Niveau 4-1 : YYBBCY
Niveau 4-2 : BAXCXX

ASTAL

99 VIES + CHOIX DU NIVEAU :

Allez dans le menu options et avec votre manette 2, faites : ← → - ← → ↑ ↓ L R START
Le message «Secret Mode» va apparaître alors sous le titre Option. Grâce à cela, vous pourrez maintenant avoir jusqu'à 99 vies.
Une fois le code du «Secret Mode» entré, reprenez votre manette 1 et à l'écran titre, appuyez sur :
↑ ↓ ← → L R A Y C Z B X
Le choix du niveau va enfin faire son apparition à l'écran-titre.

INVINCIBILITÉ :

En cours de jeu, appuyez sur START pour faire une Pause, puis appuyez sur :
↑ Y ← A ↓ B → C
Enlevez la Pause et vous serez alors invincible.

BAKU BAKU

NOUVEAU MODE DE JEU :

À l'écran-titre, où «Press Start» est affiché, appuyez sur :
B A C ↑ B A C ↑
(La direction ↑ correspond à «Up» en anglais, nous avons donc BACU - BACU, ce qui est facile à retenir).
Vous verrez apparaître une nouvelle option à l'écran du menu principal, le «League Mode». Le problème est que toutes les indications sont en japonais. Voici en fait l'explication des options qui vous sont proposées :
1 : Commencer le jeu
2 : Inscrire le nom des joueurs
3 : Effacer le nom des joueurs
4 : Regarder les scores
5 : Les règles
6 : Retourner au Menu Principal
Validez vos choix avec A ou C.
Ce mode «League» vous permettra de jouer jusqu'à 6 lors d'un mini championnat.

BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX

JOUER AVEC LES BOSS :

Voici enfin l'astuce qui vous permettra de jouer avec Gaïa, Sho ou Cupido et ceci sans avoir à terminer le jeu :
À l'écran titre, appuyez sur :
↑ ↓ X B A Y C Z START
Vous entendrez alors Ellis crier. Allez à l'écran du choix des persos (sauf en «Story Mode), et vous constaterez que vous pouvez maintenant jouer avec Gaïa et Sho. Pour choisir Cupido, placez-vous sur Sho et appuyez sur ↑.

GROSSES TÊTES :

À la page du choix du Mode de Jeu, maintenez L + R + A. Commencez à jouer et vous aurez la surprise de voir que vos joueurs ont des têtes surdimensionnées.

BLACKFIRE

CHANGER DE NIVEAU :

À l'écran-titre, appuyez sur les boutons et maintenez-les enfoncés suivant l'ordre indiqué : C + B + A + ↑ + L
Puis relâchez A, ensuite C, puis L, et enfin ↑.
Vous entendrez alors «Blackhole Engaged».
Maintenant commencez normalement une partie et appuyez en même temps sur :
A + B + C + ↑ + L pour sauter le niveau en cours, ou bien X + Y + Z + ↑ + L pour revenir un niveau en arrière.

MUNITIONS ET CARBURANT ILLIMITÉS :

À l'écran-titre, appuyez sur :
L A Z Y A ↓ ↓
En cours de jeu, appuyez 2 fois sur START pour vous retrouver avec le plein de munitions et de carburant. Renouvelez la manœuvre autant de fois que vous le désirez.

INVINCIBLE

À l'écran-titre, appuyez sur les boutons et maintenez-les enfoncés suivant l'ordre indiqué : A + B + C.
Relâchez maintenant (toujours dans l'ordre) : C - B - A.
Puis faites B - A - B - Y, maintenez X enfoncé, appuyez sur ↑, maintenez ↓ enfoncé, relâchez X, puis ↓. Vous entendrez alors «You are in the Wrong Team». Commencez une partie et vous serez invincible.

BLAM! MACHINEHEAD

CODES :

Niveau 1-2 : Q58NM LDZCQ 4HWGE
Niveau 1-3 : TDM75 UH8OT XØ6BE
Niveau 1-4 : VO1PP JCP6V H4ULJ
Niveau 2-1 : ØF2ØF ØHX8Y OE95W
Niveau 2-2 : 42W3T JGK-P 5K5H7
Niveau 2-3 : VR4T2 6EZD5 SHCMM
Niveau 2-4 : 1NBCX CXVI6 PA3K1
Niveau 2-5 : ZFØXD Y5KXJ Q2NGZ
Niveau 3-1 : 2XVSD AHO3J S2MF-
Niveau 3-2 : WØJ8H 3Y8-D -7FRU
Niveau 3-3 : THYDH ØMZDU 3CZFK
Niveau 3-4 : 1SOJ3 13ØBP V2MW8
Niveau 4-1 : YCTS6 PUUKS 28SD1
Niveau 4-2 : Q29LH UDUY4 21FSD
Niveau 4-3 : WS7Y6 HQPIW BOFGK
Niveau 4-4 : 2RHK4 RB9RU Z1IT2
Générique de fin : UP4Ø5 C42R1 2MP3P

CHEAT MODES

Énergie infinie : HMEHM HSD9D MDQFX
Munitions illimitées : HMEHM HSDVD -ONMR
Choix du niveau : KDUDK 9RDKD BSHNM
Mode Fantôme : —GHO STMOD EON—
Activer toutes les astuces : RDS-K KSGDB GD-SR
Désactiver les astuces : ABCDE FGHIJ KLMNO

BUG !

CHOIX DU NIVEAU :

À l'écran «Start/Options», appuyez sur :
B A B Y ↓ → A L ↓
Bug va alors pousser un petit cri. Commencez une nouvelle partie et, en cours de jeu, appuyez en même temps sur ↑ + L. Vous accéderez ainsi au niveau suivant. Répétez cette manip' autant de fois que vous le voulez pour accéder au niveau de votre choix. Si vous voulez revenir à un niveau en arrière, appuyez sur L + ↓ en même temps.

BUST-A-MOVE 2

UN AUTRE MONDE :

À l'écran-titre, appuyez sur :
X ← → X
Vous verrez alors apparaître un petit sorcier en bas

les secrets de MEGA FORCE TIPS SECRET :

EDITION SPÉCIALE

à droite de l'écran. Appuyez sur START pour commencer une partie. Choisissez votre mode de jeu. Sous «Puzzle Game», vous verrez que «Another World» est inscrit.

CLOCKWORK KNIGHT

DERNIER BOSS :
Après la manip' du choix du niveau, appuyez sur :
← → → ↑ → → ↑ ↓ → → ↑ R

CHOIX DU NIVEAU :
A l'écran-titre, appuyez avec votre manette 1 sur :
← ↑ → ↓ ↓ → → ↑ R et vous pourrez sélectionner votre niveau.

999 VIES
À l'écran-titre, appuyez sur : ↑ → → → → → → → → → ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ← ← ← ← ← ← ← Z X Y Y Y Z.

LE MILLION ! LE MILLION !!!
Vous voulez gagnez «facilement» 1 000 000 points, alors terminez le niveau 2-2 en moins de 30 secondes. Heureusement que vous pourrez récupérer une horloge pour arrêter le temps.

CLOCKWORK KNIGHT 2

VOIR LA FIN :
À l'écran-titre, appuyez sur :
→ ↑ ← ↑ ↓ ↑ → ← ↑ → ← ↓

999 VIES :
Toujours à l'écran-titre, appuyez sur :
→ ↑ ← ↓ → ↓ → ↑ ← ↓ → ↓

CHOIX DU NIVEAU
À l'écran-titre, appuyez sur : → ↑ ← ↑ → ↑ ↓ ↑ ← ↑ ← ↑
Servez-vous de ↑ ou ↓ pour changer de niveau et X de sous-niveau.

COMMAND & CONQUER

CODES POUR LE GDI :
Mission 2 : VW8I3MJHØ
Mission 3 : 94EFFHNDW
Mission 4 : BPGQNO4C5
Mission 5 : 4ØOE4PB86
Mission 6 : JACHKEZY1
Mission 7 : 4Ø65IRFZM
Mission 8 : VXIASD3LT
Mission 9 : QBDJJPA1G
Mission 10 : QEYL9K844
Mission 11 : K8SG7RLV6
Mission 12 : 1HEIDVE6C
Mission 13 : E5YGM8KXØ
Mission 14 (en bas) : ØGERD8FDI
Mission 15 (à droite) : 4Ø6NTY4KC
Mission 16 (en haut) : WWMD6MSR6

CODES POUR LE NOD ::
Mission 2 : K8SYDZU3T
Mission 3 : QDFLEBKWO
Mission 4 : 9MTUY6HID
Mission 5 : SCCQS2MOQ
Mission 6 : K8SG511ZE
Mission 7 : OS2LQM3WE
Mission 8 : OS23HA6EW
Mission 9 : 4ØJ5ZFUBD
Mission 10 : FOD7TV76M
Mission 11 : 4Ø65JOYFP
Mission 12 : 932AJS8ED
Mission 13 (à gauche) : ENZTUFXLO

CYBER SPEEDWAY

PLEIN ÉCRAN :
À n'importe quel moment pendant une course, appuyez en même temps sur A + B + C. Ceci aura comme résultat d'effacer toutes les jauges qui sont à l'écran et vous permettra ainsi de jouer en plein écran
.

DAEDELUS

LA TOTALE :
En cours de jeu, appuyez simultanément sur L + R de la manette 1 et maintenez ces 2 boutons enfoncés. Maintenant, saisissez-vous de votre manette 2 et appuyez sur un des boutons suivants pour avoir un super résultat :
A = votre bouclier est à nouveau à 100 %.
B = vous regagnez de l'énergie.
C = 999 munitions.
X = votre arme devient plus puissante.
Y = la clé vous est gracieusement offerte par la maison.
Z = la carte vous est dévoilée.
START = «warpez» directement au niveau suivant.

DARIUS 2

CRÉDITS SUPPLÉMENTAIRES :
À l'écran du menu principal («Start» ou «Options»), appuyez successivement sur :
C R → ↓

PLUS DUR :
À l'écran du menu principal («Start» ou «Options»), appuyez successivement sur :
L → ↓ ←
Vous entendrez alors un son confirmant que la manip' a bien fonctionné. Entrez alors dans le menu des options et changez la difficulté du jeu («Game Level») en «Abnormal». Accrochez-vous !

DARIUS GAIDEN

9 CONTINUES :
Entrez dans le menu des Options et appuyez sur :
X A L R ← maintenez L enfoncé puis pressez :
X C Z A → →
Un son bizarre va ponctuer la manip' si vous l'avez bien effectuée. Maintenant, vous avez 9 Continues.

DAYTONA USA

JOUER AVEC LE CHEVAL :
À l'écran Daytona USA, maintenez :
↖ + A + B + X + Z en même temps et appuyez sur START. Sélectionnez le Mode Saturn et vous pourrez jouer avec le cheval.

SIX VOITURES SUPPLÉMENTAIRES :
En mode Saturn, pour obtenir 6 voitures supplémentaires (donc 10 au total), il suffit de terminer 1er aux 3 courses ou, pour les plus fainéants, à l'écran blanc Daytona USA, maintenez : ↘ + C + Y + L + R en même temps et appuyez sur START.

TIME ATTACK :
Pour sélectionner ce mode de course et profiter tout seul de la piste, appuyez et maintenez START quand vous choisissez votre voiture. Il faut maintenir START jusqu'à ce que vous ayez sélectionné votre bolide à l'aide du bouton C. Notez que lorsque vous êtes en «Time Attack», vous n'êtes pas gêné par les autres concurrents, mais vous ne pouvez bénéficier de leurs aspirations.

MODE MIROIR :
Pour jouer avec les circuits inversés, appuyez sur START + C en même temps de la manette 1 quand vous sélectionnez votre circuit. Valable uniquement pour le Mode Saturn.

POUR AVOIR LA VITESSE EN KM/H
À l'écran-titre faites, avec la seconde manette, X + Y + Z + START. Lorsque vous commencerez une course le compteur sera en Km/h au lieu d'être en «Miles per hour». Vous aurez ainsi l'impression de rouler beaucoup plus vite…

MANIAC MODE
Pour ceux qui se croient bons à ce jeu, essayez ce nouveau mode, où la difficulté devient véritablement ahurissante : au logo Sega, quand le fond est blanc, appuyez sur : ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → A B C.
Une sonnerie va alors retentir, indiquant que la manipe a bien fonctionné.

UNE VOITURE SANS ROUES
Pendant la course, rentrez au stand et, lorsque votre véhicule n'a plus de pneu monté, faites START + A + B + C en même temps. Laissez venir la démonstration et vous aurez un petit gag amusant…

MODE KARAOKÉ
Allez dans le menu OPTIONS et mettez-vous en mode «Normal». Puis, au choix des circuits, gardez enfoncée ↑. Ainsi, vous aurez le mode Karaoké qui permet de chanter sur les trois chansons de Daytona.

DESTRUCTION DERBY

SUPER CODES

Pour entrer ces codes, sélectionnez tout d'abord le mode Championship et choisissez une course (sauf Time Trial), entrez maintenant votre nom en tapant un des codes suivants :

CIRCUIT CACHÉ

Tapez comme nom REFLECT!, puis choisissez le mode Time Trials. Une fois de retour dans le menu principal, allez dans le menu du choix de la course. Appuyez une fois sur GAUCHE, et vous pourrez jouer à la course cachée : «The Ruined Monastery».

INVINCIBLE

Si vous voulez avoir une voiture de stock-car flambant neuve et surtout indestructible, commencez par sélectionner le mode «Championship» et entrez comme nom !DAMAGE!. Le mot «Cheat» apparaîtra alors sur votre écran, indiquant que le tips a bien fonctionné. Le seul problème de ce fantastique code, c'est que dans le Mode Arène, vous continuerez à tourner en rond même après avoir détruit tous les autres concurrents.

D O O M

CODES EN ULTRA VIOLENCE

ULTIMATE DOOM

Niveau 02 : CR!3WDD3DB
Niveau 03 : H6670JBQJG
Niveau 04 : 03LTJ0Y!02
Niveau 05 : H33!1HFTHK
Niveau 06 : 04MSKZX9Z1
Niveau 07 : H4492GDSGJ
Niveau 08 : 09SMBY04YW
Niveau 09 : H994VFHMFC
Niveau 10 : 0!TLCXZ3XV
Niveau 11 : H!!3WDGLDB
Niveau 12 : 07QPDW26WY
Niveau 13 : H776XCKPCF
Niveau 14 : 08RNFV15VX
Niveau 15 : H885YBJNBD
Niveau 16 : 0XDHQ!40!8
Niveau 17 : HXX07TMHTR
Niveau 18 : 0YFGR93Z97
Niveau 19 : HYYZ8SLGSQ
Niveau 20 : 0VBKS8628!
Niveau 21 : HVV29RPKRT
Niveau 22 : 0WCJT75179
Niveau 23 : HWW1!QNJQS
Niveau 24 : 01JCL68W64
Niveau 25 : H11W3PRCPM
Niveau 26 : 02KBM57V53
Niveau 27 : H22V4NQBNL
Niveau 28 : 0ZGFN4!Y46
Niveau 29 : HZZY5MTFMP
Niveau 30 : 00HDP39X35

DOOM 2

Niveau 31 : H00X6LSDLN
Niveau 32 : 0N58ZKCRKH
Niveau 33 : HNNRG2W820
Niveau 34 : 0P670JBQJG
Niveau 35 : HPPQH1H71Z
Niveau 36 : 0L3!1HFTHK
Niveau 37 : HLLTJ0Y!02
Niveau 38 : 0M492GDSGJ
Niveau 39 : HMMSKZX9Z1
Niveau 40 : 0S94VFHMFC
Niveau 41 : HSSMBY04YW
Niveau 42 : 0T!3WDGLDB
Niveau 43 : HTTLCXZ3XV
Niveau 44 : 0Q76XCKPCF
Niveau 45 : HQQPDW26WY
Niveau 46 : 0R85YBJNBD
Niveau 47 : HRRNFV15VX
Niveau 48 : 0DX07TMHTR
Niveau 49 : HDDHQ!40!8
Niveau 50 : 0FYZ8SLGSQ
Niveau 51 : HFFGR93Z97
Niveau 52 : 0BV29RPKRT
Niveau 53 : HBBKS8628!
Niveau 54 : 0CW1!QNJQS
Niveau 55 : HCCJT75179
Niveau 56 : 0J1W3PRCPM
Niveau 57 : JCGDNFL555
Niveau 58 : 0K2V4NQBNL
Niveau 59 : HKKBM57V53

EARTHWORM JIM 2

CODES :

LORENZO'S SOIL :

Pistolet - Énergie - Mega Canon - Sandwich - Ver.

PUPPY LOVE :

Pistolet à bulles - Sandwich - Sandwich - Mega Canon - Énergie.

VILLY PEOPLE :

Triple Canon - Pistolet - Pistolet jaune - Triple Canon - Mega Canon.

THE FLYIN' KING :

Énergie - Pistolet à bulles - Recharge - Ver - Jim.

PUPPY LOVE PART 2 :

Recharge - Sandwich - Pistolet - Jim - Pistolet.

UDDERLY ABDUCTED :

Pistolet jaune - Mega Canon - Pistolet à bulles - Recharge - Sandwich.

INFLATED HEAD :

Mega Canon - Ver - Recharge - Pistolet jaune - Jim.

ISO 9000 :

Recharge - Pistolet - Pistolet jaune - Recharge - Jim.

PUPPY LOVE PART 3 :

Sandwich - Pistolet - Jim - Mega Canon - Mega Canon.

LEVEL ATE :

Triple Canon - Recharge - Pistolet à bulles - Énergie - Pistolet à bulles.

SEE JIM RUN - RUN JIM RUN :

Pistolet jaune - Énergie - Recharge - Énergie - Énergie.

FIFA SOCCER 96

MENU SECRET :

Commencez normalement un match, puis faites une Pause et entrez dans le Menu «Options» : entrez un à un les codes suivants. Si vous avez correctement fait la manip'., vous devrez entendre un «clic». Ressortez du menu option et appuyez sur le bouton A pour faire apparaître un Menu Secret. Servez-vous maintenant de vos flèches multidirectionnelles ➡ ou ⬅ pour activer ces nouvelles options :

Invisible Walls (il n'y a plus de sorties de jeu ; pas de touches, pas de 6 mètres) :
B B B Z A A A Z
Crazy Ball :
B A Z B B Z A B
Curve Ball (la balle se dirige bizarrement) :
Z A B Z B B
Super Power (toutes vos caractéristiques poussées au maximum) :
Z A Z Z Z Z Z Z Z Z
Super Goalie (votre gardien est une véritable panthère) :
A A A A A Z Z Z Z Z
Super Offense (à l'abordage ! vos attaquants sont de véritables chasseurs de buts) :
A A A A A Z B
Super Defense (les attaquants adverses vont se heurter à un véritable mur infranchissable) :
Z Z Z Z Z B Z
Shootout (pour accéder directement aux «pénos») :
A Z A B A Z
Dream Team (les meilleurs joueurs jouent ensemble) :
A A Z Z B B A A
Stupid Team (on pourrait comparer les joueurs à des végétaux tellement ils sont vifs) :
A Z B A Z B

JEUX DE LUMIERÈ

Pour changer la longueur de l'ombre des joueurs, faites Pause et sélectionnez le Mode Ralenti. Maintenez alors R et faites ⬆ ou ⬇ pour changer la taille de l'ombre de vos joueurs et ➡ ou ⬅ pour modifier l'angle d'inclinaison de l'ombre.

FIRESTORM

THUNDERHAWK 2

3 MISSIONS

Avec ce code, vous n'aurez plus que 3 missions à accomplir :
INVALIDPASSWORD
Validez avec OK et il ne vous restera plus qu'à effectuer les missions américaines.

FORMULE ONE CHALLENGE

CHOISIR SA POSITION SUR LA GRILLE :

À l'écran du choix du mode de transmission (automatique ou manuel), choisissez votre transmission et appuyez sur les boutons suivants :
Pole Position : L X Y Z
4e Place : L X Y
7e Place : L X Z
10e Place : L X
13e Place : L Y Z
16e Place : L Y
19e Place : L Z
22e Place : L
Maintenez les boutons enfoncés et appuyez sur START.

GALAXY FIGHT

LES BOSS :

À l'écran de présentation, placez-vous sur «Versus» et maintenez enfoncés L + R + Y sur les deux manettes, puis pressez START. Vous pouvez désormais jouer avec les 4 Boss.

les secrets de MEGA FORCE TIPS SECRET :

EDITION SPÉCIALE

GEX

CHEAT MODE :
Pour actionner ces «Power Ups»_codes, commencez normalement une partie et faites une Pause en cours de jeu, maintenez R enfoncé, puis faites les manipulations suivantes :
Pour lancer une boule de feu :
C ↑ → → Y B ↑ → ↑
Pour lancer une boule de glace :
→ Y → ↓ → → B ← ↑ →
Pour lancer des arcs électriques :
↓ ↑ START → → Z A START START → →
Pour avoir les vies infinies :
↑ ↑ ↓ → A ↓
Pour être invincible :
B A ↓ A ↓ ↓ ↓ ↑ ↓ →
Pour effectuer un super saut :
↓ ↑ START → → ↓ L → START

GUARDIAN HEROES

LE DEBUG MODE :
Allez dans les options du jeu et placez-vous sur EXIT. Maintenez X + B + Z, appuyez et maintenez ↓ êt appuyez immédiatement sur A lorsque vous passerez sur la ligne DIP Switch et relâchez A. Vous verrez 3 lignes apparaître en bas de l'écran.
- Enemy Level Disp. vous permettra de voir le niveau de vos adversaires lorsque vous les frapperez.
- Next EXP Disp. vous permettra de voir combien de points d'expérience il vous faut encore avoir avant de passer de niveau.
- Debug vous permettra d'activer le Debug Mode du jeu et, surtout, celui du mode Story.

LE TEST MODE :
À l'écran des options, vous verrez que la ligne «Test Mode» est apparue en bas. Cette option vous permettra de voir les 7 fins du jeu.
EN MODE STORY :
Vous pourrez choisir le stage dans lequel vous voulez commencer, ainsi que le niveau de départ de vos personnages. En cours de jeu vous pourrez sauter des événements ou des stages en maintenant L et en appuyant sur START. Vous pouvez aussi revenir en arrière en maintenant L + R et en appuyant sur START.
EN MODE VERSUS :
Vous aurez alors la possibilité de jouer avec tous les 45 personnages du jeu, c'est-à-dire tous les héros et les ennemis ainsi que les personnages, comme les habitants des villes ou villages.

GUN GRIFFON

Pour les codes suivants, vous devez les entrer à l'écran où est écrit «Press Start Button». Vous validerez chaque code en appuyant sur START. Si vous voulez entrez plusieurs codes à la suite, il vous suffira, une fois que vous en aurez validé un, d'entrer dans le menu «Main Game» et d'appuyer sur B pour revenir à l'écran «Press Start Button».
INVINCIBILITÉ :
← → B C C START
CHOIX DU NIVEAU :
Y Y A Y Y START
Sur la carte de Russie, vous pourrez choisir n'importe quelle mission du jeu.
SAUT INFINI :
↑ → ↓ ← Z START
Vous pourrez sauter autant de fois que vous le voulez.
MUNITIONS INFINIES POUR LE CANON DE 120 MM :
B B B C START
Seul le canon de 120 mm peut avoir les munitions infinies.
VOIR LA FIN :
↓ ↑ → A ← START
Allez dans le menu «Main Game» pour voir la fin du jeu.

HANG ON G.P. 96

JOUER DANS LES TROIS NOUVEAUX CIRCUITS :
À l'écran du menu principal, sélectionnez le Menu Options en appuyant sur A. Une fois à l'intérieur, ressortez en appuyant sur B et appuyez sur :
R R L R R
Vous entendrez alors un son indiquant que le tips a bien fonctionné. Choisissez votre moto et allez dans Time Trial ou GP Race : vous aurez ainsi accès à trois nouvelles courses en appuyant de façon répétive sur →.
MODE ENDURANCE :
Si vous voulez vous éclater façon «Bol d'Or», voici l'astuce qu'il vous faut : pendant la démo d'introduction (là où on voit la moto sur le circuit), appuyez sur :
↑ ↓ → ← X + Y + Z
Vous entendrez alors une digit vocale vous indiquant que le tips a bien fonctionné. À l'écran du Mode Select, une nouvelle Option aura fait son apparition : le Mode Endurance.

LA HORDE

CHEAT MODES :
Tous ces Super Codes fonctionnent de la même manière : commencez normalement une partie et mettez le jeu en Pause, puis faites les manipulations suivantes et enlevez la Pause.
CINÉMA :
Pour visionner toutes les scènes intermédiaires qui sont hilarantes, faites :
→ A ← ← A ↑ B
Appuyez sur le bouton B pour une autre séquence.
SAUTER UN NIVEAU :
Pour terminer un niveau en cours, faites :
↓ A ← ← ↓ A A →
POGNON :
Pour gagner rapidement 30 000 couronnes, faites :
← A A B ← A → ↓
Vous pourrez renouveler cette manip' autant de fois que vous le désirerez, mais votre compteur ne dépassera pas 30 000.
CARTE :
Pour dévoiler entièrement la carte d'un niveau, faites :
← A ↑ ↓ B A A B
CONTINUE :
Pour continuer à jouer même si votre village a été entièrement détruit (par la Horde, Rosco ou même par votre lance-flammes), faites : A ↓ ↓ → A ↓.
OBJETS MAGIQUES :
Pour pouvoir utiliser tous les objets magiques disponibles, faites :
B → A ← ← ↓ → A A ←.
PLUS VITE ! :
Si vous voulez que votre perso avance deux fois plus vite, faites :
B → A B.
Si vous l'équipez avec les bottes magiques, il marchera 4 fois plus vite.
INVINCIBLE :
Pour être invulnérable, faites : B ↑ → ↓ A ↓ A →
Votre perso criera toujours de douleur, mais son niveau d'énergie ne bougera pas.

INTERNATIONAL VICTORY GOAL

TOURNEZ DRAPEAU ! :
Une fois que vous avez choisi votre équipe, vous arriverez à un écran vous montrant le drapeau des équipes sélectionnées. Maintenez alors L ou R enfoncé et appuyez sur vos flèches multidirectionnelles pour leur faire effectuer quelques rotations.

JOHNNY BAZOOKATONE

SUPER CODES :
Pour obtenir les vies infinies ainsi que le choix du niveau, allez dans le menu des passwords et tapez : «TAEHC».
Faites une Pause et appuyez sur X pour choisir votre niveau.

LEMMINGS 3-D

CODES :

Niveau 1 : FUNSTART
Niveau 2 : STARTING
Niveau 3 : DIFFRENT
Niveau 4 : PLECTRUM
Niveau 5 : ROBINSON
Niveau 6 : GREGATIM
Niveau 7 : FUNCTION
Niveau 8 : BLANDISH
Niveau 9 : LAMPWICK
Niveau 10 : MIRLITON

Niveau 11 : SURPRISE
Niveau 12 : TRAPDOOR
Niveau 13 : FIGUERAS
Niveau 14 : SANDWICH
Niveau 15 : BATEMANS
Niveau 16 : PANGOLIN
Niveau 17 : GARGANEY
Niveau 18 : PECULIAR
Niveau 19 : ESPANOLA
Niveau 20 : WOBEGONE
Niveau 21 : TRISTART
Niveau 22 : SHOBNALL
Niveau 23 : CURLICUE
Niveau 24 : BILLYCAN
Niveau 25 : GOLDPEAK
Niveau 26 : GRIPPING
Niveau 27 : FUGITIVE
Niveau 28 : FEARLESS
Niveau 29 : SPITULUM
Niveau 30 : BESLAVER
Niveau 31 : ANABLEPS
Niveau 32 : QUINCUNX
Niveau 33 : TARLATAN
Niveau 34 : YANGSING
Niveau 35 : GUMMOSIS
Niveau 36 : PRODNOSE
Niveau 37 : NGULTRUM
Niveau 38 : COTTABUS
Niveau 39 : THANKSTO
Niveau 40 : BIERHAUS
Niveau 41 : TAXSTART
Niveau 42 : AFBAMIXS
Niveau 43 : BRADFORD
Niveau 44 : SHEEPAND
Niveau 45 : SMARMITE
Niveau 46 : CHEAPGAG
Niveau 47 : THINKYOU
Niveau 48 : PROBABLY
Niveau 49 : CANTREAD
Niveau 50 : NEXTONES
Niveau 51 : TSTDFWTO
Niveau 52 : HOHOOHHF
Niveau 53 : EMAWROAT
Niveau 54 : SETNTETH
Niveau 55 : ECRWHNSA
Niveau 56 : AOEAOJON
Niveau 57 : RDARSORG
Niveau 58 : EEDDEYTX
Niveau 59 : XSXSXXXX
Niveau 60 : FOOTBALL
Niveau 61 : MAYSTART
Niveau 62 : TASHKENT
Niveau 63 : ZULUDAWN
Niveau 64 : QUATRAIN
Niveau 65 : GRANDCRU
Niveau 66 : WITTMANN
Niveau 67 : WHATNEXT
Niveau 68 : UNCTIOUS
Niveau 69 : EVERARDS
Niveau 70 : ENTREATY
Niveau 71 : GLACKIAN
Niveau 72 : WHEEEEEE
Niveau 73 : IKEIMMEL
Niveau 74 : MORROCCO
Niveau 75 : TWOPOINT
Niveau 76 : FOLLICLE
Niveau 77 : SPROCKET
Niveau 78 : METARULE
Niveau 79 : FALLBACK
Niveau 80 : BEANCURD

SUPER CODES :

Vous pourrez ainsi assister aux séquences d'animations du jeu.

SPACEXXX
EGYPTXXX
ARMYXXXX
MAZEXXXX

LOADED

DEBUG MODE :

Faites une Pause en cours de jeu et sélectionnez «BGM Volume». Appuyez simultanément sur L + Z + B + X + C + R. Retournez à l'écran principal de la Pause et appuyez sur L. Le Cheat Menu apparaîtra alors, vous permettant d'obtenir un max de vies, d'armes et de super bombes. Renouvelez l'opération dès que vous vous sentez un peu court !

MAGIC CARPET

DEBUG MODE :

Allez dans le menu des options et placez-vous sur le «Sound Test». Écoutez tous les sons qui suivent en validant avec A :
11 - 31 - 15 - 5 - 26 - 22
Commencez alors une partie normale, puis faites une Pause. Appuyez alors sur les boutons suivants :
A pour tuer toutes les créatures.
B pour tuer tous les sorciers.
C pour devenir invincible.
X pour avoir tous les sorts.
Z pour augmenter votre mana.
Y pour changer de niveau.
Enlevez ensuite la Pause pour constater le résultat.

MEGAMAN X 3

CODES :

PREMIER NIVEAU TERMINÉ + 1 SUB-T + 1 CŒUR :
3723 1281 2751 1456
NEON TIGER BATTU + 1 SUB-T + 1 CŒUR :
3721 1266 6751 1456
GRAVITY BEETLE BATTU :
3728 1263 6751 1456
TUNNEL RHINO BATTU :
3728 1266 4726 1456
TOXIC SEA HORSE BATTU :
3728 1263 4626 1456
BLAST HORNET BATTU + 1 CŒUR :
7643 2857 4886 1247
BLIZZARD BUFFALO BATTU + 1ER ROBOT + 1 SUB-T :
5268 1263 6426 5888
CRUSH CRAWFISH BATTU + 2E ROBOT :
5268 1266 6428 5888
VOLT CATFISH BATTU :
5114 5255 4782 3118
LA TOTALE :
Tous les robots, cœurs, Sub-T, le dernier niveau est ouvert :
1154 2365 6162 7168

MYST

MAKING OF :

À la page de présentation, appuyez sur :
A + L + R + START en même temps, vous aurez droit à des scènes du Making-Off, avec des dessins, des démos et des interviews sous-titrés en français. Dix minutes de plaisir en plus, cela ne se refuse pas !

NBA ACTION

NOUVELLES VUES

Faites une Pause en cours de jeu et choisissez l'option «Replay». Changez alors l'angle de vue de la caméra. Maintenez alors L + R pour obtenir un nouvel angle de vue. Pour tourner votre caméra, utilisez L ou R + Z.
Allez à l'écran principal et positionnez-vous sur «Select Court». Maintenez R et appuyez sur Z. Vous changerez alors la position du court.

NBA JAM EXTREME

ÉQUIPES CACHÉES :

Commencez une partie («Start Game») en choisissant d'entrer vos records («Keep Records»), tapez alors les indications suivantes :
ÉQUIPE ROOKIE 1 : SCT NOV 14
Jason Caffey, Randolph Childress, Kevin Garnett, Alan Henderson, Antonio McDyess, Shawn Respert.
ÉQUIPE ROOKIE 2 : REG JAN 17
Lawrence Moten, Cherokee Parks, Bryant Reeves, Joe Smith, Kurt Thomas, Ed O'Bannon.
ÉQUIPE ROOKIES : BAP AUG 11
Jerry Stackhouse, Gary Trent, Corliss Williamson, Damon Stoudamire, Rasheed Wallace, Antonio McDyess.
ÉQUIPE ALL-STAR EAST 1 : LMH JUN 28
Vin Baker, Terrel Brandon, Patrick Ewing, Penny Hardaway, Grant Hill, Juwan Howard.
ÉQUIPE ALL-STAR EAST 2 : EST MAR 14
Reggie Miller, Alonzo Mourning, Scottie Pippen, Glen Rice, Juwan Horward, Patrick Ewing.

les secrets de MEGA FORCE TIPS SECRET :

EDITION SPÉCIALE

ÉQUIPE ALL-STAR WEST 1 : WST JUL 12
Clyde Drexler, Sean Elliot, Shawn Kemp, Jason Kidd, Karl Malone, John Stockton.
ÉQUIPE ALL-STAR WEST 2 : RMC APR 21
Dikembe Mutombo, Hakeem Olajuwon, Gary Payton, Mitch Richmond, David Robinson, John Stockton.
ÉQUIPE SMILEY : SAL FEB 2
Mr Happy, Ooohhh, Mr Unhappy, Feet Under, Pirate Bill, Doofus Clown.
ÉQUIPE SCULPTURED 1 : DJR JUN 8
Dwain Skinner, Dave Ross, Jeff Peters, Daren Smith, Mike Spendlove, Scott Perras.
ÉQUIPE SCULPTURED 2 : MMG SEP 16
James Hebdon, Joe Buffigton, Al Mecklenburg, Garry Rowberry, Lee Smith, Roy Wilkins.
ÉQUIPE SQUID : MAP MAR 26
Todd McMullin, Jane Bradley, Paul Boyle, Lee Phung, Dan Whittington, James House.
ÉQUIPE ACCLAIM 1 : DAN FEB 1
Michael Callahan, Melissa Pardike, Jason Greenburg, Jonathan Dansie, Dean Morrell, Chris Hawks.
ÉQUIPE ACCLAIM 2 : XTL MAY 2
Chaos, Striker, Fumungus, Clouseau, Air Dog, Ice Princess.
ÉQUIPE CELEBRITY : WAY SEP 30
Junior Seau, John Elway, Frank Thomas, Marv Albert, Newt Gingrich, Samoa.
ÉQUIPE SUPER SPORTS : SWO JAN 1
Cherryl Swoopes, Rebecca Lobo, Carol Blazejowski, Bob Lanier, Air Nick, Gearge Gervin.
ÉQUIPE MISFIT : MSS OCT 26
Daren Smith, Jane Bradley, Scott Perras, Mike Spendlove, Cowboy, Richito.
ÉQUIPE INVISIBLE : WHO JAN 1
Gary Rowberry, The Brain,Monkey Boy, Howie, Jim Jung, Huh?

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

CHEAT MODES :
Commencez à faire les manipulations lorsque la voix off commencera à annoncer "Tonight's Matchup !". Vous pouvez entrer plusieurs codes à la fois si vous êtes assez rapide ou en vous faisant aider d'1, 2 ou 3 potes :
On Fire + Turbo :
B B ↓ ↓ A A ↑ ←
Jam code :
R L B A B A
Têtes énormes :
5 fois la séquence (B A Y C)
Baby Mode :
5 fois la séquence (B Y)
Giant Mode :
7 fois la séquence (A C)
Grosses têtes :
7 fois la séquence (B C Y A)
Power Up On Fire :
↓ → → Y A ←
Power Up Dunks :
← → C Y Y C
Power Up Defense :
→ ↑ ↓ → ↓ ↑
Power Up Offense :
B Y ↑ B Y ↑ ↓
Power Up 3 Points :
↑ ↓ ← → ← ↓ ↑
Quick Hands :
← Y → ← Y → ← Y → ← Y →
Max Power :
→ → ← → C C →
Shot Percentage Display :
↑ ↑ ↓ ↓ A
Faire tomber les deux adversaires en n'en poussant qu'un :
↑ ↑ ↑ ↑ ← ← ← ← Y Y
Passes téléportées :
↑ → → ← Y ↓ ← ← Y B
Tirs en chandelle :
↑ ↓ ↑ ↓ → ↑ Y Y Y Y ↓
Speed Up :
↑ ↑ ↑ ↑ ← ← ← ← C A

PERSOS CACHÉS :
Maintenir L + R enfoncés et entrez comme initiales :

CÉLÉBRITÉS :

Bill Clinton :	BIL	JUN 3
Hillary Clinton :	HIL	NOV 6
Prince Charles :	CHA	MAY 4
Franck Thomas :	FNK	JAN 8
Heavy D :	HEA	JAN 9
Jazzy Jeff :	JAZ	OCT 9
Fresh Prince :	FRS	FEB 2
Larry Bird :	LAR	JAN 15
Carol Blazejowski :	BLZ	JAN 14
Mascotte Charlotte Hornet :	HOR	JUN 12
Mascotte Chicago Bulls :	BEN	SEP 20
Mascotte Minnesota Timberwolf :	WOL	MAR 7
Mascotte Phoenix Gorilla :	APE	APR 2

BEASTIE BOYS :

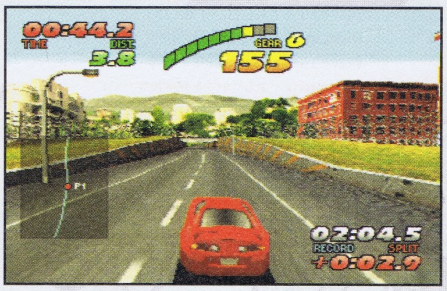
Adrock :	ADR	APR 6
MC Adam Yauch :	MCA	APR 9
Mike D :	M_D	JUL 1

SONIC YOUTH :

Thurston Moore :	MOE	JUN 8
Kim Gordon :	GOR	JUL 3
Lee Renaldo :	REN	FEB 4
Steve Shelley :	SHY	JUN 8

NEED FOR SPEED

CIRCUIT CACHÉ «LOST VEGAS»
Allez dans le menu «Tournament» et sélectionnez l'option «Password». Entrez le code «TSYBNS» et appuyez sur Start pour la valider. Vous obtiendrez ainsi le circuit caché «Lost Vegas» et plein de petites astuces.
VOITURE CACHÉE «WARRIOR PTO E/2»
Grâce au code précédemment donné, commencez une course dans n'importe quel mode sauf Tournament, appuyez sur Gauche ou Droite pour faire défiler les voitures, puis pressez le bouton X pour la sélectionner. Sinon, en mode deux joueurs, si l'un des deux la sélectionne, l'autre l'aura automatiquement, quoiqu'il choisisse de son côté.



NFL QUARTERBACK CLUB '97

NOUVELLES ÉQUIPES
Sélectionnez l'option «Pre-season» et appuyez sur : X X X Y X X. Vous pourrez ainsi jouer avec les équipes AFC ou NFC.
TERRAIN MINÉ
Sélectionnez l'option «Pre-season» et appuyez sur : X X X Z X X. Des mines invisibles «apparaîtront» de partout sur le terrain, ce qui enverra plus d'un joueur valdinguer dans les airs.

NHL ALL-STAR HOCKEY

SUPER CODES :
Pendant l'intro des joueurs, appuyez en même temps sur X + Y + Z + L + R. Pendant les hymnes nationaux, tapez les codes suivants :
Joueurs géants : L L L L R.
Pas de gravité : A A A A X.
Midget Fatboys : A A A A B.
La tête en bas : A A A A Y Z.
Puck rebondissant : X X X X Y R.
SUPER JOUEURS
À l'écran Roster, choisissez «New Roster» et «Default Roster». Entrez un nom, et sélectionnez «Construct Player Option». Allez à l'endroit où vous entrez les caractéristiques de votre joueur et faites : X + Y + Z + A + B + C + ↑ simultanément. Votre joueur aura alors toutes ses caractéristiques à 100 %. Refaites cette technique pour tous les joueurs de votre équipe afin d'avoir une équipe parfaite.

OFF WORLD INTERCEPTOR

VOICI LES CODES POUR LE MODE STORY...
Niveau 1 : 2FDGP!ZNKCWG3T6X
Niveau 2 : ?NHBL6?8FTX5VHXN
Niveau 3 : HPWTZRM4RLITMWBM
Niveau 4 : FRSC16?8TS35V92P
Niveau 5 : SRQ3P5Z3MCRG!IVW
FRIC À GOGO
Entrez dans le menu options et tapez : A B C A B C A B C A B C A B C A B C L. Vous obtiendrez ainsi suffisamment d'argent pour acheter la meilleure voiture, l'équiper au mieux et acheter une tonne de Continues.

PANZER DRAGOON

INVINCIBLE :
Au 2e écran titre, appuyez sur :
L L R R ↑ ↓ ← →
Vous verrez apparaître à l'écran «Scenic Mode».

CHOIX DU NIVEAU :
Au 2e écran titre, appuyez sur :
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → X Y Z
Vous pourrez ainsi choisir parmi les 6 épisodes du jeu, mais aussi la confrontation finale.

ROLLING MODE :
Au 2e écran titre, appuyez sur :
↑ → ↓ ← ↑ → ↓ ← ↑ → ↓ ← ↑ → ↓ ←
Vous entendrez alors un son. Appuyez deux fois de suite sur n'importe quelle diagonale, et vous pourrez virevolter avec votre dragon et faire des tonneaux durant le jeu.

SUPER ARMES :
Au 2e écran titre, appuyez sur :
↑ X ← Y ↓ Z → Y ↑ X.
Commencez une partie, et dès que l'écran avec «Episode» et un chiffre derrière apparaîssent, maintenez :
B pour les «Lock Violets».
C pour les «Lock Bleu-Clair».
X pour le mode Turbo.
Ou encore faites B + X pour Les «Lock Violets» et le Turbo ou C + X pour les «Lock Bleu-Clair» et le Turbo.

POUR JOUER SEULEMENT AVEC LE DRAGON :
Faites le code pour avoir les nouvelles armes, puis effectuez la manipulation suivante :
← ← → → ↑ ↓ ↑ ↓ L puis R
Si vous avez correctement saisi le code, vous entendrez un cri de dragon.

CONTINUES INFINIS
Au menu principal, appuyez sur : ↑ X → Y ↓ Z ← Y ↑ X. Vous obtiendrez ainsi des Continues à l'infini.

POUR JOUER SEULEMENT AVEC LE DRAGON
Faites le code pour avoir les nouvelles armes, puis effectuez la manipulation suivante : ← ← → → ↑ ↓ ↑ ↓ L puis R. Si vous avez correctement saisi le code, vous entendrez un cri de dragon.

ALLER À LA FIN
Pour admirer la démo de fin de jeu en mode Hard, attendez le 2e écran titre («Normal Game») et appuyez sur :
↑ ↑ ↓ ↑ → → ← → ↓ ↓ ↑ ↓ ← ← → ← →.

PANZER DRAGOON II ZWEI

OPTIONS CACHÉES :
Pour accéder à la Pandra's Box, il faut déjà que vous terminiez le jeu. Ensuite, allez dans la page d'options et vous la découvrirez. Elle vous permettra de sélectionner :
- le choix du niveau (avec un niveau d'entraînement appelé «Zero Space»).
- la taille de votre dragon (de «Growth» à «Skydart»).
- votre niveau de difficulté (de Super Easy à Super Hard).
- le niveau de votre barre d'énergie.
- votre tir (normal, triple, quintuple, télécommandé, à gravitation).
- la puissance de votre laser.
- le mode Berserk.
- le mode «Rolling».
- l'angle de vue («Sight»).
- le menu Pause.
- le Sound Test.

Il faudra terminer le jeu à plusieurs reprises, emprunter toutes les «Routes Points» (en mode New Game) afin de remplir la Pandra's Box, sinon les options (représentées par «?») resteront inaccessibles.

CHANGER LE MODE RADAR
Durant le jeu, si à n'importe quel moment vous maintenez le bouton A sur la manette 2, vous changerez le mode Radar pour passer au mode Scanner d'altitude, vous indiquant à quel niveau du sol se trouvent les ennemis représentés par des petits triangles sur le scanner.

AUTO-DESTRUCTION
Si vous voulez détruire votre dragon en cours de jeu, maintenez enfoncé L + R et appuyez simultanément sur A + B + C. L'écran deviendra rouge et vous perdrez une vie.

PEBBLE BEACH GOLF

VIDÉO CLIP :
Commencez une partie et appuyez sur → + X + Z. Maintenez le tout enfoncé et faites un «Reset». Après que le logo de la Saturn soit apparu, vous verrez un menu secret faire son apparition et qui vous permet de visionner des séquences vidéo originales en appuyant sur A ou C.

SUPPORTERS :
Commencez une partie et appuyez sur ↓ + B. Maintenez le tout enfoncé et faites un «Reset». Vous avez maintenant le public qui vous suit même pendant une partie d'entraînement.

RAYMAN

CHEAT CODES :
Voici une liste de super codes qui vous permettront de progresser plus facilement dans le jeu : mettez le jeu en Pause et faites les manip' suivantes :
5 vies :
B X B Z, L + R + ↓ + B en même temps.
20 vies :
A, → + B en même temps, ← + ↓ + R en même temps, Y + C + Z en même temps.
10 Continues :
←, A + C en même temps, Z + L + R en même temps, X + Z + ↑ en même temps.
Reprendre de l'énergie :
R ↓ ← ↑ →, C + B en même temps, R + L + A en même temps.

99 VIES
Mettez le jeu en Pause et faites la manip' suivante : ↑ X + B + Z en même temps L R L R ↑ + Y en même temps.

ROBOTICA

LA TOTALE :
En cours de jeu, appuyez simultanément sur L + R de la manette 1 et maintenez ces 2 boutons enfoncés. Maintenant, saisissez-vous de votre manette 2 et appuyez sur un des boutons suivants pour avoir un super résultat :
A = votre bouclier est à nouveau à 100%.
B = vous regagnez de l'énergie.
C = 999 munitions.
X = votre arme devient plus puissante.
Y = la clé vous est gracieusement offerte par la maison.
Z = la carte vous est dévoilée.
START = warpez directement au niveau suivant.

SEGA AGES VOL 1

SPACE HARRIER

Pour obtenir le «Shadow Mode» et le «M Stick Adust», à l'écran-titre «Space Harrier», appuyez simultanément sur : A + C + START.
Entrez dans le menu Options et vous verrez deux nouvelles lignes apparaître. Le «Shadow Mode» permet d'accélérer le jeu quand vous choisissez «Arcade».

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

ÉCRAN NU :
Pour que toutes les infos disparaissent (le classement, le temps, etc.) de l'écran :
À l'apparition de l'écran-titre, appuyez et maintenez les 6 boutons (A, B, C, X, Y, Z) enfoncés et pressez START ; le menu doit apparaître. Gardez toujours les 6 boutons enfoncés et servez-vous de START pour confirmer vos choix (Arcade ou Time Attack, Select Game et Car Select). Quand la course commencera, il n'y aura plus que votre voiture et le circuit !

LE 4E CIRCUIT
En mode Championship, si vous terminez 1er à la fin de circuit «Mountain», vous pourrez vous amuser sur un 4e circuit, le «Lake Side».
Néanmoins, il existe un moyen de l'obtenir plus facilement :
En Time Attack ou Practice Mode : maintenir X + Y à l'écran «Select Game».
En Mirror Mode : Maintenir Y + C à l'écran «Select Game».
En Hyper Car : Maintenir X + C à l'écran «Select Game»

NOUVELLE VOITURE :
Terminez les quatre circuits en étant classé 1er en mode Normal du Championship. Vous pourrez ainsi piloter la Lancia Stratos. Là aussi, il existe un moyen plus facile de l'obtenir : au menu principal, appuyez sur : X Y Z Y X
Allez choisir votre voiture en appuyant plusieurs fois sur ← pour conduire la version automatique, ou bien sur → pour la version manuelle.
Malheureusement, cette astuce ne fonctionne pas en mode Championship.

les secrets de MEGA FORCE TIPS SECRET :

EDITION SPÉCIALE

SHELLSHOCK

CHEAT MODE

Quand vous êtes dans le hangar, appuyez successivement sur :

↓ ↑ ↓ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ A A A

Un nouvel écran va faire son apparition, vous permettant de choisir votre niveau, d'avoir un tank super amélioré et, surtout, d'être invincible. Faites votre choix et validez avec C.

SHINOBI X

CHOIX DU NIVEAU :

Faites une Pause en cours de jeu en appuyant sur START, puis appuyez sur : A B A B C.

Vous verrez les chiffres 1-1 apparaître en bas à gauche de votre écran. Pour changer de niveau, il suffit de presser → ou ←. Vous pourrez arriver ainsi jusqu'au niveau 9.

999 COUTEAUX :

Tout d'abord, entrez dans le menu des Options. Placez-vous sur «Knives» et appuyez simultanément sur L + R. Gardez ces 2 boutons enfoncés, puis appuyez sur : C A B.

Vous en gagnerez alors 999. C'est un peu lourd dans les poches et en plus ça coupe !

SKELETON WARRIORS

Pour toutes les astuces suivantes, vous devez mettre le jeu en Pause avant de faire les manipulations et enlever la Pause pour les mettre en action.

VIES INFINIES :

B A ↓ B A ← ↓ → Y ↑

Se code vous donnera 99 vies et vous n'en perdrez aucune au cas où vous tomberiez dans un trou ou quoi que ce soit d'autre. Ce code fonctionne pour tous les niveaux.

INVINCIBILITÉ :

C → A Z Y ← A → ↓ B A B Y

Votre personnage se mettra à clignoter comme s'il avait été touché par un ennemi. Il vous faudra refaire ce code à chaque début de niveau pour être de nouveau invincible.

SLAM 'N JAM '96

SHOT PERCENTAGE

Choisissez votre équipe et allez à l'écran «Scouting Report» pour l'équipe qui reçoit (Home). Placez-vous sur «Continue» et appuyez sur X. Vous consulterez ainsi les stats de l'équipe visiteuse. Appuyez sur X, puis maintenez L, ceci jusqu'à l'engagement. Après l'engagement, appuyez 2 fois sur START, et vous pourrez voir le pourcentage de réussite de tir apparaître à l'écran.

SONIC 3D BLAST

CHEAT MODE

Voici le Debug Mode pour la version américaine du jeu. À l'écran-titre, appuyez simultanément sur : ↑ + ← + A + C + START.

Commencez normalement une partie puis faites une Pause. Appuyez alors sur un des six boutons suivants et vous obtiendrez l'effet désiré :

A = Aller directement à l'Acte suivant.

B = Aller directement au Stage suivant.

C = Aller directement au Boss de Fin.

X = Gagner 1 Vie.

Y = Gagner 1 Médaille.

Z = Gagner 1 Émeraude du Chaos.

STORY OF THOR 2

MODE 2 JOUEURS

En cours de jeu, appuyez sur Z pour faire apparaître le choix des armes. Maintenant, appuyez simultanément sur L + X. Vous venez de créer un clone de vous-même, avec les mêmes armes. Branchez alors une deuxième manette pour le diriger (vous ne pouvez pas le contrôler avec la manette 1). Le mode 2 joueurs est assez restreint car le 2e joueur ne peut pas utiliser de magie, et suit invariablement le joueur à chaque changement d'écran. Par contre, il peut servir d'escalier au joueur 1.

STREET FIGHTER ALPHA

JOUER AVEC LES BOSS :

POUR OBTENIR VEGA :

Placez-vous sur le «?» qui se trouve tout en bas à gauche pour le joueur 1 et en bas à droite pour le joueur 2.

Maintenez L enfoncé et faites la manipulation suivante :

Joueur 1 :

← ← ↓ ↓ ← ↓ , ↓ + X + Y

Joueur 2 :

→ → ↓ ↓ → ↓ , ↓ + A + B

POUR OBTENIR AKUMA :

Placez-vous sur le «?» qui se trouve tout en bas à gauche pour le joueur 1 et en bas à droite pour le joueur 2.

Maintenez L enfoncé et faites la manipulation suivante :

Joueur 1 :

← ← ← ↓ ↓ , ↓ + X + Y

Joueur 2 :

→ → → ↓ ↓ , ↓ + A + B

POUR OBTENIR DAN :

Placez-vous sur le «?» qui se trouve tout en bas à gauche pour le joueur 1 et en bas à droite pour le joueur 2.

Maintenez L + R enfoncés et faites la manipulation suivante :

Joueur 1 :

Y X A B Y

Joueur 2 :

Y B A X Y

STREET FIGHTER THE MOVIE

LE CODE POUR JOUER AVEC AKUMA

Lors du choix des personnages (sauf en «Movie Battle»), faites très, très rapidement :

↑ + B, ↓ + Z, → + X et ← + Y.

STREET FIGHTER ZERO II

Pour avoir Evil Ryu :

En mode Arcade, placez-vous sur Ryu, maintenez START et faites :

→, ↑, ↓, ← puis validez avec n'importe quel bouton. Ce Ryu-là possède le combo de 15 hits d'Akuma ainsi qu'un Dragon Punch plus puissant et un Super Dragon Punch (↓ ↘ → ↓ ↘ → + C).

Pour le sélectionner en Mode Versus, il vous suffit d'avoir fait le code en mode Arcade puis en mode Versus maintenez START sur Ryu et validez avec A.

Pour avoir Original Zangief :

En mode Arcade placez-vous sur Zangief, maintenez START et faites :

↓ ← ← ← ← ↑ ↑ → → → → ↓ puis validez avec A. Ce Zangief-là ne possède plus que le Lariat avec les trois poings et le Spinning Pile Driver comme coups spéciaux et n'a plus de barre de «Super».

Pour le sélectionner en Mode Versus, il vous suffit d'avoir fait le code en mode Arcade, puis en mode Versus maintenez START sur Zangief et validez avec A.

Pour avoir Original Dhalsim :

En mode Arcade, placez-vous sur Dhalsim, maintenez START et faites :

← ↓ → ↑ puis validez avec n'importe quel bouton. Ce Dhalsim-là ne possède plus que le Yoga Fire et le Yoga Flame comme coups spéciaux et n'a plus de barre de «Super».

Pour le sélectionner en Mode Versus, il vous suffit d'avoir fait le code en mode Arcade, puis en mode Versus maintenez START sur Dhalsim et validez avec A.

STREET RACER

CODES

Silver Cup : TRAFIK
Gold Cup : NEJATI
Platinum Cup : DOUGAL
Super : TURGAY
Avec le code de Platinum Cup, vous pourrez aussi jouer avec Tetanos, le lapin.

THEME PARK

LE MILLION :

Entrez comme nom «DEAD» et faites «End». Achetez le Parc d'Angleterre et positionnez votre curseur sur le panneau d'ouverture du parc, appuyez en même temps et dans l'ordre sur : C + B + A et vous entendrez un petit bruit. Chaque impulsion des 3 boutons provoquera un autre petit bruit. Quand vous regarderez votre solde, vous constaterez qu'il a largement augmenté.

TITAN WARS

Les codes suivants se font tous de la même manière : faites une Pause en cours de jeu, placez-vous sur «Chase Plane View» et effectuez rapidement les manip' suivantes :

NIVEAU SECRET 1 : CRAZY
→ ↓ ↓ ← C → A Z Y
Vous jouerez contre les tronches des programmeurs (en anglais, la fin donne «Crazy», que l'on peut traduire par dingue !).

NIVEAU SECRET 2 : THE TRENCH
→ ↓ ↓ ← → → ↓ ↓
Pour jouer dans un niveau qui n'est pas sans rappeler la Tranchée de l'Étoile Noire dans La Guerre des Étoiles.

NIVEAU SECRET 3 : HOUSE HUNT
→ ↓ ↓ ← Y A → ↓
Vous jouerez dans un niveau où il fait très froid.

NIVEAU SECRET 4 : FADE TO BLACK
→ ↓ ↓ ← X Y Z Z Y
Vous jouerez dans une grotte où il fait très sombre et où les murs sont très, très proches de votre vaisseau.

NIVEAU SECRET 5 : «STILL TRIPPIN'».
→ ↓ ↓ ← B A → START

NIVEAU SECRET 6 : «FROST BYTE».
→ ↓ ↓ ← B ↑ → →

NIVEAU SECRET 7 : «CHOWDER».
→ ↓ ↓ ← Y ↓ ↓ ↑ → C

NIVEAU SECRET 8 : «HORDE».
→ ↓ ↓ ← C ↑ ↓
Vous jouerez dans un niveau tout droit sorti d'un autre jeu de Crystal Dynamics («The Horde»).

NIVEAU SECRET 9 : «UNDERSEA»
→ ↓ ↓ ← START ↑ B
Ce niveau correspond à celui du Boss final, une fois que vous l'avez battu.

NIVEAU SECRET 10 : «OFFWORLD INTERCEPTOR»
→ ↓ ↓ ← → A C Y C A →
Vous jouerez dans un niveau tout droit sorti d'un autre jeu de Crystal Dynamics («Offworld Interceptor»).

NIVEAU SECRET 11 : «CORKSCREW»
→ ↓ ↓ ← START C → ↑

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

CRÉDITS INFINIS :

À l'écran «Press Start», appuyez successivement sur :
↑ ↑ → → ← ← ↓ ↓
Vous entendrez Shao Kahn dire «Excellent». Commencez alors une partie et vous constaterez que vous avez obtenu «Free Play», autrement dit, les Continues infinis.

PERSOS CACHÉS :

Commencez un «Kombat» en mode 1 joueur et perdez votre match. Vous arriverez à un écran de «Kombat Kodes». Vous avez alors 9 secondes pour entrez les codes suivants. Un conseil, appuyez simultanément sur les boutons qui ont des valeurs correspondantes
Mileena : 7 fois X - 7 fois A - 2 fois B - 3 fois C (700-723)
Classic Sub-Zero : 7 fois X - 6 fois Y - 5 fois A - 2 fois B (760-520)
Ermac : 9 fois X - 6 fois Y - 4 fois Z - 2 fois A - 4 fois B (964-240)

HUMAN SMOKE

Pour jouer avec Smoke sous sa version humaine, choisissez Smoke et faites la manip' suivante lors de l'écran noir «Loading» :
Joueur 1 : maintenez ← + X + Y + Z + B
Joueur 2 : maintenez → + X + Y + Z + B

CHANGER LA CITATION

Si vous voulez changer la citation «There is no knowledge that is not power» (toute connaissance est un pouvoir) en «Imagination is more important than knowledge» (l'imagination est plus importante que la connaissance), faites la manipe suivante à l'écran-titre, après le rire de Shao Kahn :
↓ ↑ ← ← A → ↓

VIRTUA COP

MENU SECRET :

Commencez à jouer et perdez tous vos Continues l'écran blanc du logo Sega, faites la manip' suivante :
Maintenez C enfoncé et, avant que le logo ne disparaisse, appuyez sur :
↑ ↓ ← →
Le Ranking Mode apparaîtra alors directement à l'écran du Menu Principal. Entrez dans les Options et en bas à droite de «Exit», vous verrez 3 petites flèches. Sélectionnez-les pour avoir un nouveau menu d'Options dans lequel vous pourrez avoir le Mode Miroir (le décor est inversé et, donc, les ennemis aussi) ou Free Play, vous donnant les Continues infinis.

CHOIX DE L'ARME

À l'écran blanc du logo Sega, faites la manipe suivante :
Si vous utilisez le Virtua Gun, tirez dans les coins de l'écran de cette manière : ↓ ↑ → ← ↑ ↑ ← →. Cette manip' étant très difficile à réaliser, je vous conseille de faire celle avec la manette : Maintenez le bouton C enfoncé et faites : ↓ ↑ → ← ↑ ↑ ← → (c'est la même séquence). Vous entendrez un bruit de détonation pour vous indiquer que l'astuce a bien fonctionné. Allez maintenant dans le Menu Secret (voir l'explication dans le numéro 1) et activez Gun Select Mode. En cours de jeu, mettez le jeu sur Pause et rechargez votre arme pour en changer (tirez en dehors de l'écran si vous jouez avec le Gun, sinon appuyez 2 fois sur C). Vous avez maintenant 7 armes à votre disposition : Pistolet normal, Pistolet automatique, Mitrailleuse, Carabine, Fusil de chasse, Magnum et Mitrailleuse infinie. Si jamais vous êtes désarmé, refaites Pause et «Reload» pour récupérer votre arme. Avec ça, vous avez de quoi faire un beau carton.

VIRTUA FIGHTER + VIRTUA FIGHTER REMIX

RANKING MODE :

Avec ce code, plus besoin de terminer le jeu pour faire apparaître le «Ranking Mode», qui permet de combattre tous les persos à la suite. À l'écran «Press Start», appuyez en même temps sur : ↘ + C + Y + L + R, maintenez ces touches enfoncées et appuyez sur START. Si vous n'avez pas trois mains, appelez un copain pour vous aider à faire la manip'.

VIRTUA FIGHTER 2

JOUER AVEC LE BOSS :

Pour jouer avec Dural, à l'écran du choix des persos, appuyez sur :
↓ ↑ →, A + ← en même temps (en anglais Down Up Right A Left, ce qui épelle DURAL).
Faites ↓ ↑ ←, A + → pour jouer avec DURAL, version dorée.

NOUVELLE POSE

Pour faire apparaître un aigle dans le stage de Jacky, appuyez simultanément sur les boutons X + Y + Z des deux manettes.

VIRTUA FIGHTER KIDS

SPECIAL DURAL

Faites le code pour jouer avec Dural (à l'écran du choix des persos, appuyez sur : ↓ ↑ → A + ← en même temps, puis maintenez C pendant toute la durée du chargement. Commencez à combattre et vous verrez que Dural utilise sa tête comme bocal à poissons rouges.

À LA TEKKEN

Choisissez n'importe quel combattant et maintenez L enfoncé pendant toute la durée du chargement. Vous aurez ainsi une nouvelle vue du combat, une fois que celui-ci aura commencé : votre personnage sera représenté en fil de fer et vous verrez donc votre adversaire de face et non plus de profil.

TIPS SECRET :

EDITION SPÉCIALE

VIRTUA FIGHTER REMIX

JOUER AVEC LE BOSS :

Pour jouer avec Dural, le dernier Boss, faites ↓ ↑ → A + ←. Si vous faites la même manip' avec la manette 2, vous jouerez avec Dural façon Midas (tout d'or vêtu).

MENU SECRET :

Pour choisir la taille du ring et le stage, appuyez à l'écran «Press Start» sur : ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑

Allez dans les Options et sélectionnez la surbrillance jaune qui est apparue en appuyant sur C.

MAIS OÙ EST LE RING ? :

Pour jouer sans ring, il faut déjà terminer le jeu, attendre le Replay de tous les matches et appuyer simultanément sur A + B + C + START. Quand vous commencerez une partie, vous ne verrez plus le ring, car il est invisible, mais toujours présent. Attention à la chute !

VIRTUA RACING

COURSE CACHÉE :

Au niveau «Amazon Falls», ralentissez après le 1er grand trou quand vous remontez la colline (pour le 2e grand saut). Vous verrez un barrage routier à droite, tournez et traversez-le. Vous arriverez à une série de tunnels et de grands sauts. Attention, une seule sortie de route vous ramènera directement à la course normale.

VIRTUAL HYDLIDE

SUPER CODES :

Commencez d'abord par prendre une sauvegarde vierge. Choisissez «Create World with Code». Tapez alors l'un des codes suivants. Chaque code vous permettra d'obtenir au début de votre aventure un équipement différent.

Malheureusement vous ne pouvez pas combiner les codes entre eux. Pour obtenir les objets indiqués, il faudra vous rendre au cimetière (indiqué par un «X» sur votre carte). Aucun des objets n'est maudit :

SWORD : une épée magique et un club.

ARMOR : une «Darksword», qui permet d'envoyer des boules magiques en appuyant sur B + C en même temps, mais celles-ci consomment 10 points de score à chaque utilisation.

HYDLIDE : une «Plate Armour +1» et un «Warrior Necklace».

VARALYS : une «Leather Armor», un «Warhammer».

MAD DRAGON : un «Spiked Club», un «Scroll Detect», «Faery Tears».

EVIL MAGE : une «Leather Armor», une «Dark Sword», un «Shield», une «Plate Armor», un «Warhammer», «Faery Tears».

EEL : une «Leather Armor», une «Dark Sword».

SKELETON : une «Plate Armor», «Knife», une «Dark Sword», un «Ring of Weakness».

FAIRY : une «Stone Fighter», une «Magic Sword +1», une «Plate Armor».

T&E SOFT : une «Dark Sword», un «Shield», un «Ring Of Live».

SATURN : une «Magic Sword», une «Leather Armor», une «Stone Fighter», une «Plate Armor», un «Scroll Detect».

SEGASATURN : une «Fairy Tear», une «Magic Sword», un «Ring of Spirit».

WIPE OUT

NOUVELLE COURSE

Ce code vous permet d'accéder directement au circuit «Firestar», et ceci sans avoir à terminer le jeu. Placez-vous sur «Options» et appuyez dans l'ordre sur les boutons suivants : L + R + B + Z + X + ↑

Vous entendrez une digit vocale vous confirmant que le code est activé. Commencez une partie en Single Race sans attendre !

WORMS

BEEH - BEEH :

Pour ceux qui désirent obtenir 3 armes supplémentaires, allez à l'écran du menu principal et entrez dans «Worm Option», puis dans «Weapon Option». Placez votre curseur à côté d'Exit (sans le sélectionner), et faites rapidement la manip' suivante :

C Z Z C Z Z C Z Z

Trois nouvelles armes vont apparaître : la Banana Bomb (remplace la Cluster Bomb), le MiniGun (remplace le pistolet Uzi) et le Mouton (remplace les Mines).

X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

CODE POUR AVOIR AKUMA :

Pour le joueur 1 (celui qui apparaît sur Wolverine) : Attendre sur Spiral 3 secondes :

← ← ← ← → ↑ → → ↓

Attendre 2 secondes sur Silver Samouraï et ensuite appuyez et maintenez A + Z + C

Pour le joueur 2 (celui qui apparaît sur Psylocke): Attendre sur Storm 3 secondes :

→ ↓ ← ← ← ← ↓ → →

Attendre 2 secondes sur Spiral et ensuite appuyez et maintenez A + Z + C.

Les Codes Action Replay

L'Action Replay est une interface que vous branchez sur votre console et qui vous permet de modifier les paramètres de votre jeu. Vous pouvez obtenir des vies, de l'énergie, des armes, du carburant et encore plein d'autres choses, le tout à l'infini. Ainsi, vous pourrez progresser dans vos jeux sans aucune difficulté. Ce formidable appareil est vendu au prix d'un jeu et contient déjà des centaines de codes intégrés. Les codes qui suivent ne fonctionnent que si vous possédez déjà une Action Replay et ne sont donc pas des Passwords. Les mots "Pal", "USA" et "Jap" correspondent à l'origine à la version du jeu sur laquelle ce dernier fonctionne. Ainsi, les codes pour le jeu Alien Trilogy fonctionnent uniquement pour la version Pal du jeu et pas pour un jeu américain ou japonais. Quand vous verrez apparaître la mention «Code Maître», il faudra impérativement valider ce code. Le branchement au-dessus de la cartouche Action Replay permet de connecter votre Saturn à un PC, et ainsi d'obtenir les codes Action Replay (nécessite un programme spécifique).

ALIEN TRILOGY - PAL

Code Maître
F6000914 C305
B6002800 0000
Energie infinie
1606CF94 00C8
Munitions grenades (pulse rifle) infinies
1606CFA0 0064

ATHLETE KINGS - PAL

Code Maître
F6000914 C305
B6002800 0000
Appuyez sur Z pour que votre barre de puissance soit au maxi
D601012E FFEF
16005D8C 0020

BATTLE ARENA TOSHINDEN

REMIX - PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
B6002800 0000
Énergie infinie, joueur 1
16065720 0380
Énergie infinie, joueur 2
16066B58 0380

BATTLE MONSTERS - JAP

Code Maître
F60119C4 C305
Énergie infinie, joueur 1
16036A14 00FF

BIG HURT BASEBALL - USA

Code Maître
F6000914 C305
B6002800 0000
Le joueur 1 gagne toujours
160ADBA8 0500

BLAZING TORNADOS - JAP

Code Maître
F6000914 C305
B6002800 0000
Santé infinie
1605125E FF00

BOMBERMAN - JAP

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000924 C305
B6002800 0000
Temps infini
160C1D3A 1C20
Bombes illimitées, joueur 1
160D6C36 0009

BUG! - PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6017588 C304
Énergie infinie
1602552E 0009
Tir Zap infini
16053F30 0064

CLOCKWORK KNIGHT - PAL

Code Maître
F6003038 C305
Énergie infinie
360438DC 0003
Temps infini
060583C8 012D

CLOCKWORK KNIGHT 2 - PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
Énergie infinie
1603FD8C 0505
Temps infini
16057AA0 0169

D - PAL

Code Maître
F6000914 C305
B6002800 0000
Temps infini
1601F826 0000
Indices miroirs infinis
1601F85E 0001

DAYTONA USA - PAL

Code Maître
F6000914 C305
Temps infini
0600932A 0009
Toutes les voitures sont sélectionnables, les chevaux aussi
0601D4C6 0009
0601D4C8 0009

DESTRUCTION DERBY - PAL

Code Maître
F6000914 C305
B6002800 0000
Voiture incassable
16075946 0001.
Active Circuit caché
16075942 0001.

DRAGON BALL Z - JAP

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
B6002800 0000
Énergie infinie
160137C8 019A
Pouvoir illimité
160137CC 009C

F-1 CHALLENGE - PAL

Code Maître
F6000914 C305
B6002800 0000
Carburant infini
06017BBC 0001

GEX - PAL

Code Maître
F6000914 C305
B6002800 0000
Énergie infinie
1607FDEE 0003
Vies infinies
1607030E 0003

GHEN WAR - USA

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F606B124 C305
B6002800 0000
Vies infinies
1608FC1A 9000
160724C8 0064
160905BA FFFF
1609071A FFFF
1609121A FFFF
Bombes infinies
36094922 0064

GOLDEN AXE THE DUEL PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
Énergie infinie, joueur 1
1607825C 0080

GUARDIAN HEROES - USA

Code Maître
F6000924 C305
B6002800 0000
Commencer avec un niveau d'expérience élevé
16033C74 00C0
Vies infinies
1601DBA4 0900

GUNBIRD - JAP

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
B6002800 0000
Vies infinies
160B5380 0004
Bombes illimitées
160B5386 0004
Puissance maxi
160B5388 0003

IRON STORM - USA

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F600914 C305
B6002800 0000
Argent infini
1603BCB2 FFFF

LEMMINGS 3D - PAL

Temps infinis
102EA0E8 003B
0 Lemming à sauver
102CB692 0000

MAGIC CARPET - PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000924 C305

TIPS SECRET :

EDITION SPÉCIALE

B6002800 0000
Santé illimitée
10236B16 0001

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

JAP

Code Maître
F6000914 C305
B6002800 0000
Énergie infinie, Hikaru
360B7EEF 0014
360B7EF0 0014
Magie infinie, Hikaru
360B7EF1 0014
360B7EF2 0014
Énergie infinie, Umi
360B7EF9 0014
360B7EFA 0014
Magie infinie, Umi
360B7EFB 0014
360B7EFC 0014

MORTAL KOMBAT II - PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
B6002800 0000
Énergie infinie, joueur 1
160BDB70 00A1

NFL QUATERBACK CLUB

USA

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000924 C305
B6002800 0000
Le joueur 2 ne peut pas marquer
1603EC54 0000

NIGHTWARRIORS - USA

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000924 C305
Invincibilité, joueur 2
1607706A 0090

PANZER DRAGOON - PAL

Code Maître
F601E59C C305
Invincible (Scenic Mode actif)
16084DE6 0002
Jeu plus rapide (Wizard Mode actif)
16084DB6 0002
Continues infinis
16084DA6 0003

PANZER DRAGOON II ZWEI

PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
Énergie infinie
1607314C 0080
Attaque déchaînée infinie
16073250 00C8

RAYMAN - PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6019D3C C305
Vies infinies
160A6800 0063
Énergie infinie
160A6870 0200

REVOLUTION X - USA

Code Maître
F6000914 C305
B6002800 0000
Continues illimités
160E9CFA 0063

RIGLORD SAGA - JAP

Code Maître
F6000914 C305
B6002800 000
Énergie infinie pour Arthur
1609250E 0032
Énergie infinie pour Musash
16092544 0032.
Énergie infinie pour Elize
1609257A 0028

RISE 2 RESURRECTION - USA

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
B6002800 0000
Énergie infinie
1605089E 0078
1605089E 0077
1605089E 0076
1605089E 0075

ROBOPIT - JAP

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
B6002800 0000
Énergie infinie, joueur 1
16089828 0090
Temps infini
1608137A 2A30

ROCKMAN X3 - JAP

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000924 C305
B6002800 0000
Énergie infinie
160E0B9C 0090

SEGA RALLY - PAL

Code Maître
F6000914 C305
B6002800 0000
Temps infini
160B0536 9911
Conduire la Stratos
160AA80A 0201
Accéder au circuit «Lakeside» en Practice
16040018 0003.

SHINING WISDOM - PAL + JAP

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6010284 C305
Clés infinies
36006125 0001
Clé en Or 1 illimitée
3600611E 0001
Clé en Or 2 illimitée
360061260001
Clé en Argent 1 illimitée
3600611F 0001
Clé en Argent 2 illimitée
36006127 0001
Un max d'argent
16006114 270F
Énergie infinie
1600615A 006E
1600615E 006E

SHINOBI X - PAL

Code Maître
F602ADF8 C305
B6002800 0000
Super sauts
160EA41E 0000
Invincible
160EA44C FFFF
Arme spéciale illimitée
160252E2 0001

SIM CITY 2000 - PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
B6002800 0000
Argent infini
1607C73C 3B9A
1607C73E CA00

SLAM N' JAM - USA

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
B6002800 0000
Score nul pour l'équipe 1
102B674 0000
Score nul pour l'équipe 2
102B878 0000

SOLAR ECLIPSE - USA

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
B6002800 0000
Vies + missiles illimitées
10265374 0909
Énergie infinie
102652B8 0069
10265378 0069

STORY OF THOR 2 - PAL

Code Maître
F6000914 C305
B6002800 0000
Energie infinie
16088D86 1940
16088D88 1940
Magie infinie
16088D8A 1900
16088D8C 1900

STREET FIGHTER ALPHA USA

Code Maître
F6000924 C305
Énergie infinie, joueur 1
16036278 0090.
Énergie infinie, joueur 2
1603653C 0090

STRIKERS 1945 - JAP

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
B6002800 0000
Vies infinies, joueur 1
1604DDD0 0002
Vies infinies, joueur 2
1604DE44 0002

SWORD & SORCERY - JAP

Code Maître
F6000914 C305
B6002800 0000
Argent illimité
1608D7C8 0001 ou
1608D7CA 869F
Rusion santé max
1608D86A 03E7
1608D872 03E7
Rusion magie max
1608D876 03E7
1608D87E 03E7
Elgoat santé max
1608D916 03E7
1608D91E 03E7
Elgoat magie max
1608D922 03E7
1608D92A 03E7

THEME PARK - PAL

Code Maître
F6000914 C305
B6002800 0000
Argent infini
160DF7B0 0089
160DF7B2 5440
Recherche illimitée
1609C320 7000
1609C322 7000
1609C324 7000
1609C326 7000
1609C328 7000
1609C32A 7000
Stocks infinis
1609B310 005A
1609B31E 005A
1609B32C 005A
1609B33A 005A
1609B348 005A
1609B356 005A

VIRTUA COP - PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6003DEE C305
B6002800 0000
Énergie infinie, joueur 1
16057BD2 0505
Énergie infinie, joueur 2
16057C12 0505

VIRTUA FIGHTER - PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C304
B6002800 0000
Énergie infinie joueur 1
16092072 00FF
Énergie infinie joueur 2
160940CE 00FF

VIRTUA FIGHTER 2 - PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
B6002800 0000
Énergie infinie, joueur 1
16062444 00A0
Jouer sous l'eau
160E0038 0010
160E001A 0002
Temps infini
160E0032 0782

VIRTUA FIGHTER KIDS - PAL

Code Maître
F6000914 C305
B6002800 0000
Energie infinie joueur 1
16045BF4 00A0
Energie infinie joueur 2
16046CF4 00A0
Temps infini
160E0042 04E3

VIRTUAL HYDLIDE - JAP

Code Maître
F6000914 C305
D60050BC 46A0
Énergie infinie
1605341E 00C8
160573AE 00C8

VIRTUA RACING - PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
B6002800 0000
Temps infini
16074F00 0042

WIPE OUT - PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
B6002800 0000
Accéder au mode «Rapier»
1606216E 0101

WING ARMS - PAL

Code Maître
F6000914 C305
B6002800 0000
Missiles illimités
06065972 0063.
Énergie infinie
06065976 003C

WORMS - PAL

Code Maître : à valider impérativement avant chaque code
F6000914 C305
B6002800 0000
Temps infini
060D6BBE 1000
Énergie infinie Ginger, joueur 1
060D590E 01F4
Énergie infinie Smidge, joueur 1
060D59BA 01F4
Énergie infinie Fluff, joueur 1
060D5A66 01F4
Énergie infinie Dodger, joueur 1
060D5B12 01F4

Ailleurs & maintenant

Avoir une vision globale du monde des jeux vidéo est un élément très important dans la vie d'un joueur ; c'est précisément le but de cette rubrique. Alors, n'hésitez pas à la dévorer.

AGENT ARMSTRONG — PlayStation

Si vous en avez marre des Doom-like, des jeux de baston en 3D, et des jeux de bagnoles, Agent Armstrong arrive pour vous séduire. Il s'agit en effet d'un jeu de plates-formes/action très orienté action, avec des décors en 3D, et des persos en sprite qui se déplacent sur toute la profondeur du décor. Le but étant de traverser les niveaux en remplissant des missions variées dans des niveaux qui ne le sont pas moins, et en récupérant des items de vie, des bonus-armes, etc. Techniquement bien torché, ce soft nous emmène dans une aventure très fun, très dessin animé, au rythme soutenu et à la difficulté élevée, limite «too much». Au final, on obtient un jeu bien fait, bien pensé, certes un peu bourrin, mais qui possède un «charme» fou. Tant et si bien que l'on finit toujours par adhérer au principe. Dommage seulement qu'il soit si ardu, au point de viser essentiellement les joueurs confirmés, et que les sauvegardes ne soient possibles qu'entre les niveaux, mais bon, personne n'est parfait…

Kharmo

Genre : Plates-formes/action • Éditeur : Virgin • Note : 3/5

DARK RIFT — Nintendo 64 Japonaise

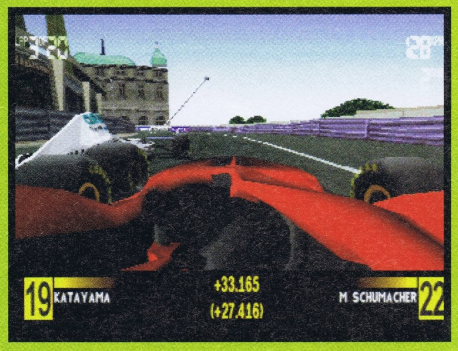
La Nintendo 64 commence à voir son parc de jeux de baston enfler peu à peu. Après Mortal Kombat et Killer Instinct, c'est en effet au tour de Dark Rift de venir grossir les rangs de la castagne en 64 bits. On remarque que la qualité est à la hausse, mais ce n'est pas encore le pied ! L'animation est fluide et les neuf persos sont assez sympas. Dans l'ensemble, Dark Rift est techniquement bien réalisé, mais manque singulièrement d'intérêt, notamment à cause d'un nombre insuffisant de coups, et d'une maniabilité limite, nous sommes très loin de Virtua Fighter 2, ou même de l'excellent Last Bronx qui pointe le bout de son nez sur Saturn. Or, avec la politique de Nintendo qui privilégie la qualité au détriment de la quantité, le joueur est en droit d'être exigeant. L'acquisition de Dark Rift est donc envisageable, si vous n'en pouvez plus d'attendre un jeu de baston digne de ce nom sur la Nintendo 64.

Pascal

Genre : Baston en 3D • Éditeur : Vic Tokai • Note : 2/5

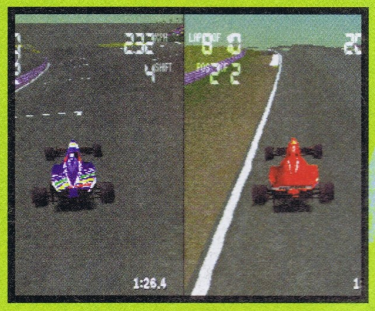
Ils sont là,

FORMULA ONE 97 — PLAYSTATION



Formula One avait mal sur PlayStation il y a un an. Formula One 97 en fera encore plus ! Cette suite est en fait plus qu'une suite, puisqu'elle corrige une grande partie des défauts de la version précédente, mais elle apporte aussi un paquet de nouveautés. Un mode Simulation, désormais très simulation (avec réglages), mais simple, ainsi qu'un mode Arcade archi fun qui permet de faire des dérapages, des contre-braquages, comme si on pilotait un kart. Avec d'énormes qualités, la possibilité de jouer à deux sur un même écran, et une grande variété d'options, il s'avère être LE jeu de Formule 1 sur cette machine et ce, malgré des problèmes techniques, tels que clipping, bug, ou saccades mais là, c'est plutôt les limites de la machine qui semblent être atteintes…

Kharmo



GENRE : SIMULATION/ARCADE • ÉDITEUR : PSYGNOSIS • NOTE : 5/5

RAY TRACER — PLAYSTATION

Ray Tracer est la suite et reprend le principe de Chase HQ, un vieux jeu d'Arcade. Au volant d'un bolide, le but est de foncer dans des niveaux qui représentent divers décors urbains bien encombrés, afin de trouver un ennemi et de le dégommer, soit en lui tirant dessus soit en lui rentrant dedans, et tout ça dans un temps limite, histoire d'avoir une action encore plus frénétique. Comme ça, ça a l'air juste rigolo mais en fait, Ray Tracer est vraiment plaisant, d'autant qu'il bénéficie d'une réalisation très soignée. Le problème avec ce titre développé par Taito vient de sa durée de vie. En effet, si le jeu est assez corsé, si l'on ne joue pas en Easy, le nombre de niveaux n'est vraiment pas élevé, et avec un peu d'acharnement, Ray Tracer se termine assez rapidement, et au prix des CD, c'est vraiment dommage et affligeant.

Kharmo

GENRE : ACTION • ÉDITEUR : SONY • NOTE : 2/5

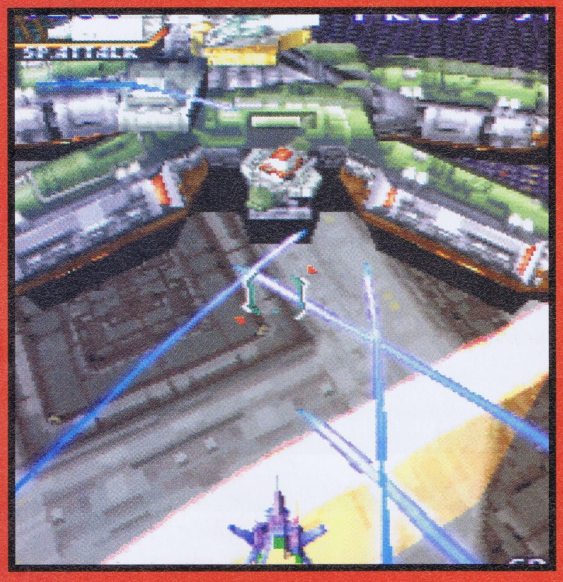
mais pas sur Sega

Arrêts maintenant

Ils sont là, mais pas sur Sega

RAYSTORM

PLAYSTATION



Raystorm rappellera sans doute de doux souvenirs aux fans d'Arcade des 80's. Il s'agit d'un shoot en scrolling vertical sans grande originalité, mais qui demeure efficace pour qui aime le genre. Avec des graphismes très fins, une animation irréprochable, et un mode deux joueurs en simultané, Raystorm s'avère vite agréable, dépaysant et défoulant, grâce à huit niveaux hauts en couleur, et dont on peut régler, dès le début du jeu, la difficulté indépendamment les uns des autres. Somme toute, un jeu sans envergure, mais sympa et bien fait. À pratiquer en période de disette ludique, et sans se prendre la tête.

Kharmo

GENRE : SHOOT À L'ANCIENNE • ÉDITEUR : SONY • NOTE : 2/5

REAL BOUT FATAL FURY

PLAYSTATION

Déjà sorti sur Saturn, Real Bout est un jeu de combat en 2D dans la plus pure tradition des Beat'Em Up SNK. La conversion est plutôt réussie, et présente quelques nouveautés sous la forme d'options «gadget» assez pratiques. On y retrouve seize persos issus des Fatal Fury, et bien sûr, Geese Howard dont, paraît-il, c'est la dernière apparition dans un jeu de baston en provenance de SNK. Bref, rien de mauvais ou de rebutant (sauf peut-être les temps de chargement trop longs), mais rien non plus de vraiment nouveau, ou de vraiment transcendant qui donnerait envie de sauter sur ce soft. À moins bien sûr d'être un fan, il y a déjà bien mieux sur 32 bits en matière de combats en 2D.

Kharmo

GENRE : COMBAT EN 2D • ÉDITEUR : SONY • NOTE : 2/5

PARAPPA THE RAPPER

PLAYSTATION

Dans la forêt de jeux de baston et de courses en tout genre qui envahissent la PlayStation, Parappa le rappeur est une bouffée d'air frais. Conçu et réalisé au Pays du Soleil-Levant par un musicien du coin, réputé là-bas, ce jeu vous propose de rapper au rythme de six chansons gaies et entraînantes. Le concept est ultra simple : il vous faut appuyer sur un des six boutons du paddle, lorsqu'un petit curseur passe sous le symbole correspondant. Une succession de couacs, et c'est la fin de la partie. Parappa est un jeune chien amoureux de Sunny Funny, une mignonne petite marguerite. Tous les personnages sont représentés en 3D, mais sont plats comme des limandes, ce qui donne un aspect unique au jeu. Compte tenu de l'histoire et de ses protagonistes, on pourrait penser que Parrapa le rappeur ne s'adresse qu'aux enfants en bas âge, aux femmes — *merci de l'assimilation (note des correctrices)* — et autres attardés mentaux (carte humour !) — *cela ne fait rire que l'auteur (note des correctrices)*. Mais vu ses qualités Parappa est susceptible de plaire à un panel beaucoup plus vaste de joueurs (dont moi, en l'occurrence) — *heureusement qu'il est là ! (carte humour des correctrices)*. Le seul gros problème de ce titre vient de sa durée de vie scandaleusement trop courte. Il m'a fallu moins de deux heures pour le finir ! — *et en plus, il est doué ! (carte humour 2 des correctrices)*. Ok, on peut le recommencer pour améliorer son score, mais tout de même ! Il ne me reste plus qu'à attendre le second épisode des aventures de Parappa... *(note des correctrices : «et la prochaine fois on défend l'orphelin !»)*.

Pascal

GENRE : RAP INTERACTIF • ÉDITEUR : SCEE • NOTE : 3/5

FANTASTIC 4 — PLAYSTATION

Issus des Comic's Marvel, les quatre fantastiques sont en fait cinq ! Vous pouvez jouer au choix avec M. Fantastic, la Chose, la Femme invisible, la Torche et Miss Hulk, chacun ayant des pouvoirs spécifiques. Bien entendu, on retrouve également toute une brochette de vilains, dont l'Homme taupe, Psychoman et Docteur Fatalis… La coopération est rendue possible par un mode à quatre joueurs (avec un multitap), ou grâce à l'option "drones" dans laquelle la console contrôle trois super-héros qui vous accompagnent dans la lutte contre le crime. Si le jeu n'est pas foncièrement mauvais, certains points sont à revoir, comme la maniabilité approximative, des graphismes (les décors sont en 3D) très inégaux et seulement cinq niveaux. Reste les excellentes musiques dans le plus pur style des années 70, un vrai régal !

Pascal

GENRE : BEAT'EM ALL • ÉDITEUR : ACCLAIM • NOTE : 2/5

HEXEN 64 — NINTENDO 64 JAPONAISE

Issu de la même équipe qui a créé Doom (Id Software), Hexen est à l'origine un jeu sur PC. En fait, il reprend le principe de son aîné Doom, mais à quelques différences près, puisqu'il se déroule dans une ambiance médiévale et d'Heroic Fantasy avec ses monstres bicéphales, ses oiseaux de feu et ses magiciens. Vous avez le choix entre un guerrier, un mage et un prêtre afin de détruire Korax, le Serpent Riders. Cette version Nintendo 64 respecte la version originale sur micro, cependant les monstres peuplant les trente niveaux pixelisent beaucoup moins de près, et ce grâce aux capacités de la console. La présence d'un mode multijoueur, jusqu'à quatre sur le même écran, fait aussi partie des innovations notables. Malheureusement ce mode est inexploitable, et même sur une télé de taille respectable, les fenêtres sont bien trop petites ! Il n'y a que le mode deux joueurs, à la rigueur, qui reste jouable. Hexen est donc bien décevant, d'autant que d'autres hits sont annoncés sur N64, tels que Quake et Duke Nukem…

Pascal

GENRE : DOOM-LIKE • ÉDITEUR : ID SOFTWARE• NOTE : 1/5

SOLUTIONS COMPLÈTES
PLANS • TRUCS • ASTUCES
TOUT POUR FINIR VOS JEUX

index des solutions déjà parues

ADDAM'S FAMILY VALUES	N°2-3-4	NIGHT WARRIORS DARKSTALKER'S REVENGE	N°5
Megadrive		*Saturn*	
ADDAM'S FAMILY VALUES	N°2-3-4	PANZER DRAGOON	N°4
Super Nintendo		*Saturn*	
ALIEN TRILOGY	N°4	PANZER DRAGOON ZWEI	N°4
Playstation		*Saturn*	
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	N°5	RAYMAN	N°1
Playstation		*Playstation*	
BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX	N°5	RAYMAN	N°1
Saturn		*Saturn*	
BUG	N°3-4	RIDGE RACER	N°4
Saturn		*Playstation*	
CLOCKWORK KNIGHT	N°4	RIDGE RACER REVOLUTION	N°4
Saturn		*Playstation*	
CLOCKWORK KNIGHT 2	N°4	SEGA RALLY	N°1
Saturn		*Saturn*	
D	N°3	STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS ' DREAMS	N°5
Playstation		*Playstation*	
D	N°3	STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS ' DREAMS	N°5
Saturn		*Saturn*	
DESTRUCTION DERBY	N°3	TEKKEN 2	N°5
Playstation		*Playstation*	
DISCWORLD	N°2	TOY STORY	N°3-4
Playstation		*Megadrive*	
DONKEY KONG COUNTRY 2	N°3-4	TOY STORY	N°3-4
Super Nintendo		*Super Nintendo*	
DONKEY KONG LAND	N°1	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	N°5
Game Boy		*Saturn*	
DOOM	N°2	UN INDIEN DANS LA VILLE	N°2
Playstation		*Game Boy*	
DRAGON BALL Z 22 ULTIME MENACE	N°5	VIRTUA COP	N°3
Playstation		*Saturn*	
EARTHWORM JIM 2	N°1-2	VIRTUA FIGHTER 2	N°2
Megadrive		*Saturn*	
EARTHWORM JIM 2	N°1-2	VIRTUA FIGHTER I	N°2
Super Nintendo		*Saturn*	
GEX	N°4	VIRTUA FIGHTER REMIX	N°2
Playstation		*Saturn*	
GEX	N°4	VIRTUA HYDLIDE	N°4
Saturn		*Saturn*	
GOLDEN AXE THE DUEL	N°5	WIPE OUT	N°1
Saturn		*Playstation*	
LE MANOIR DES AMES PERDUES	N°4	WORMS	N°4
Saturn		*Playstation*	
LOADED	N°3	WORMS	N°4
Playstation		*Saturn*	
MICKEY MOUSE 5	N°3	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM™	N°5
Game Boy		*Playstation*	
MORTAL KOMBAT II	N°5	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM™	N°5
Playstation		*Saturn*	
MORTAL KOMBAT II	N°5	YOSHI'S ISLAND	N°1-2-3
Saturn		*Super Nintendo*	

BON DE COMMANDE

À découper ou à recopier et à renvoyer sous enveloppe affranchie a CYBER PRESS PUBLISHING • Réassort SOS CONSOLES• 92-98 bd Victor Hugo- 92115 Clichy Cedex

Je commande des anciens numéros de SOS CONSOLES :
Au prix de 40 F l'unité (France-Port compris) / **Au prix de 50 F l'unité** (Etranger-Port compris)
(à multiplier par le nb. d'ex. commandés)

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Pays Âge Console

N°

Je joins un chèque de.....F à l'ordre de SOS CONSOLES

annonces

petites annonces

★ 32 X ★

ACHAT

Département 98

Ach. Star Wars 32X Rebel Assault 3DO Return Jedi GG chacun 500F. Ecrire à TOROMONA Jean-Claude, rue Levesque Duplex C9 Riviere Salee, 98800 NOUMEA Nelle CALEDONIE, fax : 68 74 24 195.

★ GAME GEAR ★

VENTE

Département 18

Vds jeux GG Asterix, Secret Mission 70F, Sonic 2 : 65F, Wonderboy, The Dragon's Trap : 50F, Aladdin : 50F ou les 4 jeux : 200F. Tél. à Arnaud au 02 48 20 23 96.

Vds jeux GG Asterix, Secret Mission : 70F, Sonic 2 : 65F, Wonderboy, The Dragon's Trap : 50F, Aladdin : 50F ou les 4 : 200F. Tél. à Arnaud au 02 48 20 23 96.

Département 84

Vds 15 jeux GG (Road Rash, NBA JAM TE, NHL Hockey, Lille Hammer 94, Sonic Driftracing...) de 50F à 150F. Tél. à Jérémie au 04 90 69 79 52.

Département 88

Vds GG + 12 jeux + transformateur, valeur : 1200F. Tél. au 03 29 57 80 84.

Département 92

Vds GG + accessoires + 10 jeux Sonic 1 et 2, Donald, GP 500, GP F1, Mickey... prix : 1250F le tout. Tél. à Thierry au 01 41 47 23 53 aux heures de bureau ou au 01 47 01 15 61 dom.

Vds GG + 5 jeux + loupe + alim. secteur + sacoche : 590F. Tél. après 18H au 01 46 60 24 60.

★ MEGA-CD ★

ACHAT

Département 91

Recherche Mega-CD avec Final Fight CD ou Sonic CD, 350F maxi urgent. Tél. au 01 60 12 38 19.

Ach. adapt. MCDI + Sonic CD. Tél. au 03 23 57 55 57 après 16H30 ou écrire à LEDUC Alexandre, 174 Chaussée Brunehaut, 02700 CONDREN.

VENTE

Département 02

Vds nombreux jeux M-CD à partir de 50F avec frais de port dont Brutal, Ground Zero Texas, Batman and Robin, Battlecorps, Battle Frenzy, Cobra Command... Tél. à David au 03 23 39 69 29.

★ MASTER SYSTEM ★

VENTE

Département 09

Vds Alien 3 + Sonic Chaos + Heros of Legende + Endero Racer : 300F. Tél. à partir de 18H à Morgan au 05 61 69 72 75.

★ MEGADRIVE ★

Département 24

Rech. Phantazy Star 2 et 3, Sword of Mervillon et Shining Force 1. Tél. à Rémy au 05 53 54 95 70.

Département 33

Recherche pour achat Subterrania. Tél. au 05 56 55 04 41 répondeur CASTRO Patrick, 18 rue des Violettes, 33700 MERIGNAC.*

Département 72

Ach. jeux MD et vds NES + 5 jeux + 3 man. : 300F ou éch. contre Game Gear + 2 jeux ou jeux MD. Ecrire à Wilfried VANNIER, 2 rue de Copenhague, 72000 LE MANS.

Département 91

Ach. sur MD Toy Story, Sonic 3D, Iss de Luxe, Ult. MK3, sur 32X Virtua Fighter, prix 100F. Tél. à Adrien après 19H au 01 64 49 87 19

VENTE

Département 03

Vds jeu MD les Schtroumpfs : 150F. Tél. au 04 70 64 83 81.

Département 13

Vds MD II + 1 man. neuve + 8 jeux (Ecco 2, Cool Spot...) prix : 800F + astuces gratuites et vds 4 jeux MD de 50F à 200F + astuces gratuites. Tél. au 04 91 42 19 33 vers 17H30.

Département 22

Vds MD 2 + man. infra rouge + pro action replay + 1 man. arcade + nombreux jeux à prix abordable. Tél. à Christophe au 02 96 85 26 22.

Département 33

Vds MD + 16 jeux + Game Genie : 1000F et GG + 7 jeux : 850F. Ach. Mortal Kombat Trilogy sur Saturn 200F. Tél. à Arnaud au 05 56 72 66 82.

Département 35

Vds jeux MD Sat. GG M-CD Theme Park, Light Crusader, Soleil, Road Rash 2, Sonic 4, Mickey Mania... de 50F à 130F. Tél. au 02 99 51 59 51.

Département 36

Vds jeux MD la Legende de Thor 100F, NBA JAM te : 80F, Super Monaco GP 2 : 80F, David Robinson : 40F, Dr Robotnik : 50F. Tél. au 02 54 40 46 72.

Département 68

Vds MD II + 2 man. + 4 jeux (Virtua Racing, Super Street Fighter II, le Roi Lion, Aladdin) prix : 1300F TBE. Tél. à Arnaud au 03 89 25 25 58.

Département 69

Vds MD + 8 jeux (Sonic 2-4, NBA Live...) + 4 pads (2 à 6 boutons) : 1790F, prix : 650F. Vds sur MD 32X VF : 200F. Tél. à Raphael au 04 72 38 73 69.

Département 78

Vds MD 2 NTSC parfait état avec raccords et adapt. jeux universel + 4 game Play + 4 man. + 2 jeux le tout : 1000F. Tél. à Bernard JOUR au 01 41 41 21 04 ou le soir au 01 39 13 96 05.

Département 93

Vds jeux MD 125F Dragon's Fury, Flash Back, Landstalker,100F Megalomania, Rugby WC 95, Populous 2 : 50F, Street of Rage 2 + autres -100F. Ecrire à Mr ORIOT, 104 Av. Henri Barbusse, 93220 GAGNY.

Département 95

Vds MD + 2 man. + Sonic 3D + 8 jeux : 600F. Tél. après 20H au 01 30 39 79 70.

★ MEGADRIVE II ★

VENTE

Département 94

Vds MD 2 + 4 pads (1 à 6 boutons) au prix de 350F ou avec 26 jeux comme le Roi Lion, Sonic 2-3-4...) au prix de 1850F. Ecrire à GUINOT Florian, 9 rue Jules Ferry, bat. B, 94360 BRY SUR MARNE, tél. au 01 45 16 36 86.

Département 37

Vds MD II + 2 man. + 8 jeux (Thor, Soleil, Sonic III, Sonic et Knuckles, Phantasy Star IV...) prix : 1000F à déb. Tél. vers 18H30 au 02 47 26 01 76.

Département 68

Vds MD II + 2 man. + 4 jeux (Virtua Racing, Le Roi Lion, Aladdin, SSFII) TBE valeur : 1500F, vendu : 900F. Tél. au 03 89 25 25 58.

★ SATURN ★

ACHAT

Département 13

Ach. jeux Command and Conquer, Tomb Raider, Virtua Cop II, Sim City 2000, Nights, Theme Park, Panzer II, Wipeout sur Dépt 13. Tél. aux heures de repas au 04 42 58 95 64 à Thibaut et ach. aussi Exhumed.

Département 33

Ach. CD Démos Swagman (MF56) Sega Flash 2 (MF55). Tél. à J-Philippe au 05 57 52 44 13.

Département 53

Ach. DBZ 1 et Sim City 2000 ou éch. contre autres jeux Saturn. Tél. à Gohan au 02 43 49 19 44.

Département 88

Recherche Link Saturn. Ecrire à BIARD Olivier, 25 rue du 8 mai, 88520 WISEMBACH.

Département 93

Ach., vds, éch. jeux MD-MCD Saturn. Envoyer liste à TRIOUX Bruno, 1 rue Viollet le Duc, 93200 ST DENIS.

CONTACT

Département 01

Ech. Virtua Cop 2 + Gun contre volant + pédalier et boite de vitesse sur Saturn. Tél. à Julien DELDYCK au 04 74 35 27 79.

Département 13

Ech. sur Saturn Die Hard Arcade contre Virtua Fighter 2 ou Fighter Meganix ou Fighting Viper. Tél. à Eric au 04 42 75 35 40.

Département 14

Ech. jeux Saturn Theme Park contre Street Racer ou Galactic Attack. Tél. au 02 31 21 41 72.

Département 34

Ech. Tomb Raider contre Virtua Cop 2 ou Dragon Ball Z2. Ecrire à Mr HUNTZ Gérald, Rés. le Bahia Villa Alagoas, 34280 LA GRANDE MOTTE.

Département 40

DBZ contre Sim City 2000 ou Theme Park ou vends 250F. Tél. à Arthur au 05 58 77 35 35.

Département 45

Ech. volant + pédalier (mad catz) contre tout jeu (us, jap. ou euro). Ech. pads ss fil MD et recherche Virtua photo studio (jap) à tout prix. Tél. à William au 02 37 32 11 36.*

Département 57

Ech. ou vds jeux Saturn à partir de 150F (Command and Conquer, Tunnel B1, Sim City 2000...) ainsi que l'arcade racer TBE. Tél. à Gilles au 03 87 01 63 18.

Département 69

Ech. jeux Saturn Wipeout et True Pinball contre toute proposition sur Lyon et sa région. Tél. à Martial au 04 78 93 73 55.

Département 71

Ech. divers jeux pour Sega Saturn, Adolphe Hervé, 2 av. de Noblet, 71800 LA CLAYETTE, tél. au 03 85 26 85 31.

Département 77

Ech. le Manoir des Ames Perdues contre Gex ou jeux en tous genres. Tél. après 17H au 01 64 35 51 72.

Département 92

Ech. jeux Saturn (DBZ2, FIFA 97, WWSoccer 97...) contre jeux en tous genres. Tél. à Jérémie au 01 46 31 40 52 ou laisser message sur répondeur avec numéro de tél. et prénom.

Département 93

Ech. Worldwide Soccer 97 contre Wing Arms, Baku Battle, Station Clock Work 1 ou 2, Panzer Dragon 1 ou 2, Thunderhawk Bugs. Tél. à André au 01 48 57 52 83.

NOUVEAU

LES JEUX SATURN

comme vous ne les avez jamais vus !

- LES DERNIÈRES DÉMOS JOUABLES
- Les meilleurs tests du mois en DÉMOS COMMENTÉES
- Les previews exclusives en DÉMOS TOURNANTES
- Les meilleures astuces en VIDÉO PLEIN ÉCRAN

UN VRAI MAGAZINE INTERACTIF SUR UN CD SATURN

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX EN OCTOBRE 97

annonces

ites annonc

petites an

Ech. 9 jeux sat. + carte Mpeg + 4 films contre 1 ampli guitarre 60W minimum (de bonne marque) exclusivement en région parisienne. Tél. à Cédric au 01 48 95 28 69.

Département 95

Ech. nombreux jeux Saturn (Worms Worldwide Soccer 97, Die Hard Trilogy) contre d'autres jeux. Faire offre à 01 39 83 37 95 à Yoann.

VENTE

Département 11

Vds jeux Saturn Destruction Derby, Die Hard Trilogy et World Wide Soccer 97 : 200F chacun ou 550F les 3. Ecrire à AUBERT Guillaume, 4 Rue de Varsovie, 11100 NARBONNE.

Département 13

Vds Rayman 150F, Tomb Raider 200F, Johnny Bazookatone 100F, D 150F, Panzer Dragoon 100F. Tél. au 04 42 63 40 90.

Vds Destruction Derby : 100F, Worms : 100F, Victory Goal : 90F, Street Fighter Alpha : 200F, World Wide Soccer 97 : 280F, Alien Trilogy : 250F. Tél. aux heures de repas au 04 90 93 23 19.

Vds ou éch. nombreux jeux Saturn et Megadrive. Tél. à Mathieu après 18H30 au 04 42 75 19 52.

Département 15

Vds jeux Saturn Alien Trilogy : 200F, Euro 96 : 200F, Virtual Hydlide : 100F et D : 150F. Tél. au 04 71 63 68 30 ou écrire à Sylvain DALUT, 35 rue jean Toyre Carbonat, 15130 ARPAJON SUR CERE.

Département 18

Vds 6 jeux Saturn (FIFA 97, NBA 97, Panzer II, VGoal 96 (jap.), Darsktalker, SF Alpha) prix : 130F à 230F. Ecrire à MENDES Serge, 13 avenue de la Liberation, 18000 BOURGES, tél. au 02 48 70 38 69.

Département 25

Vds FIFA 96 et Shellshock sur Saturn 200F à débattre. Vente séparée possible. Tél. à Damien après 16H30 au 03 81 92 41 67.

Département 28

Vds Saturn + 2 man. + 4 CD démo + AD + 15 jeux (WWS97 + Night + Fighting Viper...) prix : 2500F. Tél. à Seb après 17H30 au 37 22 39 80.

Département 30

Vds Saturn + 1 man. + nombreux CD de démos prix : 600F. Tél. à Yoann au 04 66 26 69 81.

Vds Saturn + 2 man. + 5 jeux (Toshinden Remix, Tunnel B1, Mystaria, Exhumed, Sega Rally) + 4 CD démos, prix : 1590F ou éch. contre N64. Tél. à Loïc après 19H au 04 66 81 57 73.

Département 31

Vds Exhumed et Bug TBE à 200F l'un et ach. Destruction Derby et adapt. (carte mémoire + pro action replay + adapt.) 3 en 1. Tél. à Julien au 05 61 24 19 82.

Département 34

Vds Saturn fr. avec 9 jeux Tomb Raider, ManxTT, Dark Savior, Night Paddle... T5 CD de démo (1 man. + analogique) prix : 2200F à déb. Tél. à Benoît au 04 67 04 28 42.

Département 37

Vds jeu Saturn Nights TBE 150F. Tél. après 18H au 02 47 29 15 75.

Département 41

Vds Saturn avec 2 man. + pistolet + 4 jeux (Die Hard Trilogy et Arcade Virtua Fighter 2 et DBZ1 + nombreux CD Démos + livre 1800F. Tél. à Loïc au 02 54 78 36 25.

Département 47

Vds ou éch. Destruction Derby + CD Saturn avec démos jouables de Sonic 3D die Hard Arcade et Virtua On + bouquins de soluces et d'astuces et de codes. Tél. à Mourad au 05 53 01 13 77.

Département 52

Vds jeux sur Saturn eur. Panzer Dragoon, Sim City 2000, Virtua Fighter 2, prix : 150F l'unité ou 400F les 3, prix à débattre, éch; possible. Tél. à Aurélien au 03 25 03 27 34.

Département 54

Vds Saturn + 2 pads + 6 jeux VP2, Sega Rally, Die Hard arcade, The Story of Thor, Alien Trilogy, Daytona USA 2, prix : 2000F. Tél. au 03 83 29 06 39.

Département 55

Vds jeux Saturn Mystaria 150F, Shining the Holy Ark 250F, Shining Wisdom 200F, Sega Rally 200F. Tél. au 03 29 79 42 80.

Département 57

Vds Soviet Strike et Magic Carpet 150F 1 jeu. Vds Sega Flash 1-3 et le CD démo paru dans le Mega 58. Tél. au 03 87 02 75 23.

Département 59

Vds ou éch. jeux Sat. DBZ1, FIFA 96, Dark Savior us et vds jeux MD DBZ jap. Light Crusader, Art of Fighting ou éch. contre Phantasy Star 4 et Shining Force 2. Tél. après 18H au 03 20 92 27 79.

Département 62

Vds Saturn seule 800F ou avec Sega Rally et Worlwide Soccer 97 : 1200F. Tél. à Cyprien au 03 21 27 14 75.

Vds Virtua Fighter 2 neuf 200F, recherche également carte mémoire occas prix raisonnable. Tél. à David au 03 21 56 14 15.

Vds ou éch. divers jeux Saturn et vds 1 action replay Saturn : 230F. Vds 1 lot de 9 jeux Saturn prix : 1000F le tout. Faire offre au 03 21 56 05 57.

Département 69

Vds Saturn + 3 jeux + volant + Virtua Gun + 4 Cd de démos + 1 man., le tout TBE, tél. au 04 74 89 76 13 aux heures de repas à Arnaud.

Vds Mysteria : 150F ou éch. + Daytona contre autre CD (recherche Night, Alien Trilogy) et vds ou éch. contre pad CD démo Sega Flash volume 1. Tél. à John au 04 74 68 53 27.

Département 70

Vds jeux Saturn FIFA 96 150F, Toshiden Remix 200F, Shining Wisdom 200F, Story of Thor 2 200F, Virtua Racing 100F et Dark Savior 280F. Tél. à Stéphane au 03 84 91 30 41.

Département 73

Vds Saturn + 2 man. + Virtua Gun + 3 CD démo + Virtua Cop + Virtua Fighter + Bug + Worldwide Soccer 97 TBE (1996) prix : 1500F. Tél. à Andy à partir de 18H au 04 79 64 36 59.

Département 77

Vds Daytona USA, Victory Goal : 99F chacun, ach. carte Mpeg, Sim City 2000, Theme Park à prix compétitif. Tél. au 01 60 63 10 56 en région parisienne.

Vds Saturn + 2 man. + 3 CD démos + World Wide Soccer 97 + Daytona USA CCE + Sega Rally + Die Hard Arcade + Rayman + Manx TT, Super Bike + Fighting Vipers TBE 2100F. Tél. au 01 60 96 40 97.

Vds Digital Pinball 200F, NHL 97 : 300F ou éch. contre autres jeux. Vds manette Explorer 50F. Vds Legende de Thor sur MD 125F. Tél. au 01 64 25 32 18.

Département 78

Vds sur Sat. Soviet Strike : 280F, EWJ2 : 250F, VC2 + Gun : 300F, Dark Savior : 230F, Worms : 170F, Golden Axe : 130F, UMK3 : 100F, VF2 : 100F ainsi qu'une 32X + 4 jeux : 400F. Tél. à Jonathan au 01 34 83 26 70 ou écrire à ASTRUC Jonathan, 6 rue des Marais, 78120 RAMBOUILLET.*

Vds Saturn + 3 man. + Firestorm, Thunder Hawk 2, Sega Rally, Shellshock, Panzer Dragon, World wide Soccer 97 + Alien Trilogy... prix à débattre. Tél. au 01 30 41 93 98.

Vds ou éch. SFA, Panzer Dragoon, DCCE the Horde, Alien Trilogy et Tomb Raider contre UMK3, Baku-Baku, Athlete K. ou NBA Live ainsi que d'autres jeux. Tél. au 01 34 93 99 05.

Département 81

Vds jeux Loaded, Street Racer, Story of Thor, FIFA 97, prix : 250F l'un, Magic Carp et Hulk Pantheon 200F l'un. Tél. aux heures de repas au 05 63 04 35 21.

Département 82

Vds Magic Carpet, Wipeout, Tomb Raider (eur), Hulk, 200F pièce, Loaded, Street Racer, Story of Thor 2, Need for Speed, Andretti Racing 250F. Tél. à Manu au 05 63 04 35 21 aux heures de repas.

Département 84

Vds jeux Pandemonium, Tomb Raider, Athlète Kins, Daytona USA, Dragon Ball Z1, Victory Goal, Worms, prix à déb. Tél. à Jean-Louis au 04 90 62 16 96.

Département 86

Vds Saturn + 2 man. + mémoire externe + 6 jeux (Sega Rally, Daytona 2, Worldwide, Soviet Strike, Dark Savior, Die Hard Trilogy) + 8 CD démos, le tout en TBE : 2500F. Tél. au 05 49 46 14 90 à Cyril.

Département 89

Vds Saturn + 2 man. + 6 jeux Daytona USA, Panzer Dragon, WWS 97, Sega Rally, Tunnel B1, FIFA 97 + 7 CD démos, le tout : 1600F en TBE. Tél. au 03 86 54 43 93 à Jérôme.

Département 90

Vds Saturn garantie (déc. 96) + 1 man. + 5 jeux (C. & C., Sim City, Shellshock, Virtua Hydlide, Mystaria) + 2 CD démo + magazines, le tout TBE : 1800F. Tél. à David après 18H au 03 84 22 05 95.

Département 92

Vds jeux Saturn de 150F à 220F pièce Exhumed, Street Racer, Daytona 97, Tomb Raider... Tél. à Christophe au 01 49 11 13 76.

Vds Saturn + 2 man. + 4 démos + 3 jeux (Tomb Raider, NBA Live 97, Need for Speed) : 1000F. Tél. au 01 46 57 59 21.

Vds Saturn (avril 97) + 2 pad + WWJ97 + Die Hard Trilogy + Sega Rally + 2 CD de démo, le tout : 1600F. Tél. à Olivier au 01 47 80 60 37.

Département 93

Vds sur Saturn Nights jap. : 150F, WWS 97 (VF) : 180F, Sonic (us) : 190F, Breakpoint (VF) : 170F, Daytona 2 (VF) : 180F, Soviet Strike (VF) : 180F, éch. aussi memory card 8meg + adapt. universel us. Tél. au 01 48 91 95 89.

Vds jeux Sat., MD, MS, SN et ach. ou éch. mag consoles. Tél. au 01 48 32 68 69 ou écrire à DAVID MARTIN, 3 cité Marcel Cachin, 93700 DRANCY.

Vds Saturn + 3 pads + 1 pad analog. + volant avec pedales + act. replay + 11 jeux dont Worldwide Soccer 97 + Die Hard Trilogy + Tomb Raider + Crime Wave + Mysteria...) prix : 2900F. Tél. à Carlos au 48 54 21 84.

Département 94

Vds Fighters Megamix jap. 200F, Manx TT 200F, Tomb Raider 150F et Airs Adventure jap. 150F. Tél. au 01 46 72 74 33 après 19H.

Vds Saturn + 1 man. + 3 CD démos prix : 950F. Tél. à Loïc à partir de 17H30 au 01 48 77 70 76.

Votre département : ☐

☐ ★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MEGA-CD ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐ ★ SATURN ★ ☐ ★ 32X ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 59

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

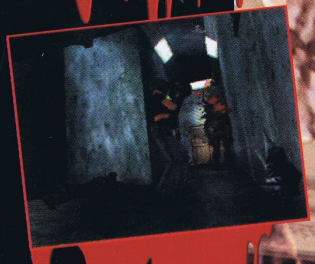
VOUS ALLEZ VOIR
CE QUE VOUS ALLEZ LIRE

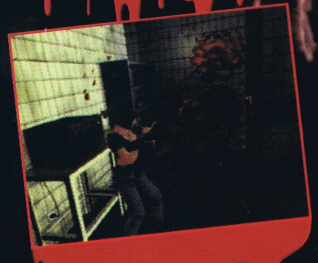
116 PAGES PLEIN PAPIER + 1 CD-ROM PLEIN ECRAN

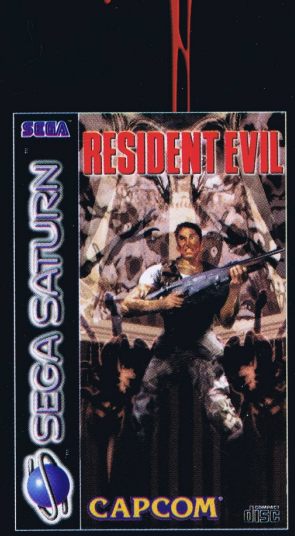
En vente chez votre marchand de journaux - 30F seulement

RESIDENT EVIL

Vous n'avez pas peur du noir, j'espère ?







Dans la même veine préparez-vous aussi à...

Sortie : octobre 97

Sortie : novembre 97

SEGA SATURN™

ON N'EST PAS SUR LA MEME PLANETE.

ASTUCES, INFOS & CADEAUX
LA LIGNE SEGA
08 36 68 01 10 *
LE MINITEL 3615 SEGA **

SITE WEB :
http://www.sega-europe.com

(*2,23 Frs/min. - **1,29 Frs/min.) - Resident Evil™ © 1996 Capcom, Ltd. - Quake™ © 1996 id Software, Inc. - Duke Nukem™ 3D © 1996/97 3D Realms. - All rights reserved. - BAM